ファミ通
責任編集
BAYONETTA
TM
ベヨネッタ
プレイヤーズバイブル
PLAYER'S BIBLE
ファミ通
ザ・ファースト
THE FIRST
ファミ通の最速本で攻略開始!!
ファミ通の
攻略本だよ。
©2009 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE

ファミ通
責任編集
BAYONETTA
ベヨネッタ
プレイヤーズバイブル
PLAYER'S BIBLE
ファミ通 ザ・ファースト
THE FIRST
ファミ通の最速本で攻略開始!!
ファミ通の攻略本だよ。

BAYONETTA™

ベヨネッタ

プレイヤーズバイブル

RECORDS OF TIME

目も眩む昔 ——
ヨーロッパの辺境に
歴史の観測者たる一族がいた
闇の従者 アンブラの魔女と ——
光の使者 ルーメンの賢者

両者はお互いを敬い
力の均衡を保ちながら ——
歴史を支え合った
その均衡が壊れるまで…

突如 両者は反目し
お互いに憎悪を燃やして ——
争い始める
その炎はヨーロッパ全土を
無限の戦渦に陥れた
奇襲 暗殺 惨殺
壮絶な抗争だった

賢者たちは
神の力を以って戦ったが ——
闇に暗躍する
魔女の攻勢に圧され始め ——
開戦から数年後
抗争は魔女の勝利で幕となる

安息も束の間 ――
力を恐れた人々による
魔女の糾弾が始まった
生き残った魔女は
捕らえられ ――
徹底的に断罪された

神の奇跡も
"魔女狩り"を加速させ ――
ついにアンブラの魔女も
全て滅び去った

ただ一人を除いて…

CONTENTS

システム解説

チャプター攻略

天使攻略

※画面写真はすべてXbox 360版のものです

システム解説

ゲームの流れ

ゲームは、下のようにステージ内の探索とセクション(VERSE)をくり返しながら進み、チャプタークリアでひとつの区切りとなる。クリア後はつぎのチャプターに挑戦できるようになるほか、クリア済みのチャプターなら何度でもプレイできる。チャプターを進めながら武器やテクニックを増やし、ハイスコアや未発見のアイテムを狙ってクリア済みのチャプターにも再挑戦しよう。

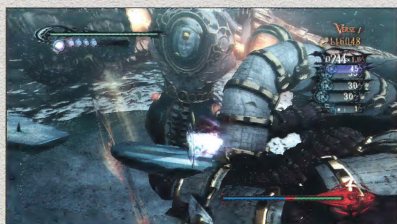
初プレイでは苦戦した相手でも、何度も戦っていくうちに対策が立てられる。

①ステージ内を探索

例外もあるが、チャプターはステージ内を探索することから始まる。ステージは基本的に一本道なので、迷うことは少ないはずだ。道中にはさまざまなアイテムが落ちており、攻撃すると通れるようになる壁やカギが必要な扉などの仕掛けもある。

アイテムは見つけにくい場所に隠されていることが多い。建物の2階や脇道など、隅々までステージを見て回ろう。

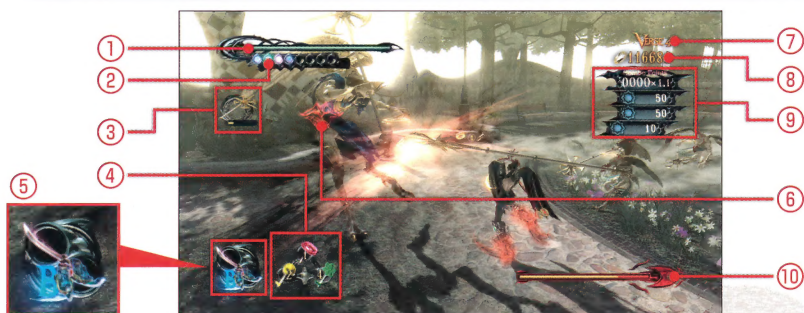
②襲いかかる敵を蹴散らせ!

ステージを進んでいると、敵が出現してVERSEが開始することがある。ほとんどのVERSEは、敵を全滅させるとクリアとなり、リザルトが表示される。クリア後はふたたびステージの探索に戻ろう。ひとつのステージにVERSEは10前後ある。

チャプター4や7のように、ひとつのVERSEだけでチャプターが構成されていることもある。

③チャプターメニューでひと休み

ステージのゴール地点まで移動するか、VERSEをすべてクリアするとチャプターが終了。ミニゲームのエンジェルアタックにチャレンジしたあと、チャプターメニューに移行する。ゲームの進捗状況をセーブしたら、ゲイツオブヘル(P.32参照)で新商品のチェックや買い物を行うといい。すべての準備が整ったら、つぎにプレイするチャプターを選択しよう。

エンジェルアタックは、射的のようなミニゲーム。高得点を狙おう。

画面の見かた

ゲーム中の画面からはさまざまな情報が得られ、どれもチャプターを攻略していくうえで欠かすことはできない。ここでは、画面内の情報の意味と活用法を詳しく解説。始めのうちは、体力ゲージと敵の動きに注目して戦えばオーケー。ゲームに慣れてきたら徐々に視野を広げて、その他の情報も確認できるようになろう。

❶体力ゲージ

ベヨネッタの残り体力を表す。残り体力を上回るダメージを受けても、ゼロの状態で耐えられる。しかし、ゼロになった状態でもう一度ダメージを受けるとゲームオーバーとなる。体力の初期値は2000で、ウィッチハートひとつで400増える

体力を回復する手段

- ●ロリポップ グリーンハーブ、メガロリポップ グリーンハーブを使う
- ●グリーンローレルを取る
- ●ディネタの星を装備した状態で敵を挑発する

❷魔力ゲージ

ベヨネッタの魔力の残量を表す。魔力は、アクセサリーの効果の発動やテクニックの使用などに必要となる。また、魔力ゲージが8目盛り以上溜まるとトーチャーアタックが可能になる。ただし攻撃を食らうとゲージが4目盛り分減ってしまう

魔力を回復する手段

- ●ロリポップ パープルマジック、メガロリポップ パープルマジックを使う
- ●パープルバタフライを取る
- ●敵にダメージを与える
- ●敵の攻撃をギリギリで回避する
- ●敵を挑発する
- ●マハーカーラの月を装備して防御する
- ●バット ウィズインを発動する

❸ドロップ武器ゲージ

拾った武器を持っているときに表示される。攻撃するたびに減っていき、ゼロになると武器が消滅。カギなどの使用回数に制限のない武器にはゲージが表示されない

❹アイテムショートカット

現在ショートカットに登録しているアイテムのアイコン。方向キーを押すと表示される。対応したキーを押し続けると、メニュー画面を開かずにアイテムを使用できる

❺武器セットアイコン

装備中の武器のアイコン。武器を切り替えると一時的に表示される。武器は2セット登録できるので、出現する敵に合わせて切り替えながら戦うのがベスト

❻ロックオンカーソル

攻撃対象にしている敵。ロックオンに対応するボタンを押すか、何らかの攻撃を行うと自動で表示される。ロックオンを利用すれば、同じ敵を攻撃し続けるのが簡単になる

❼セクション（VERSE）

現在戦闘中のセクションで、"VERSE～"という形式で表示される。番号を確認しながらチャプターを進めれば、クリアしそこねたVERSEがあるかどうかを判断できる

❽ヘイロウ

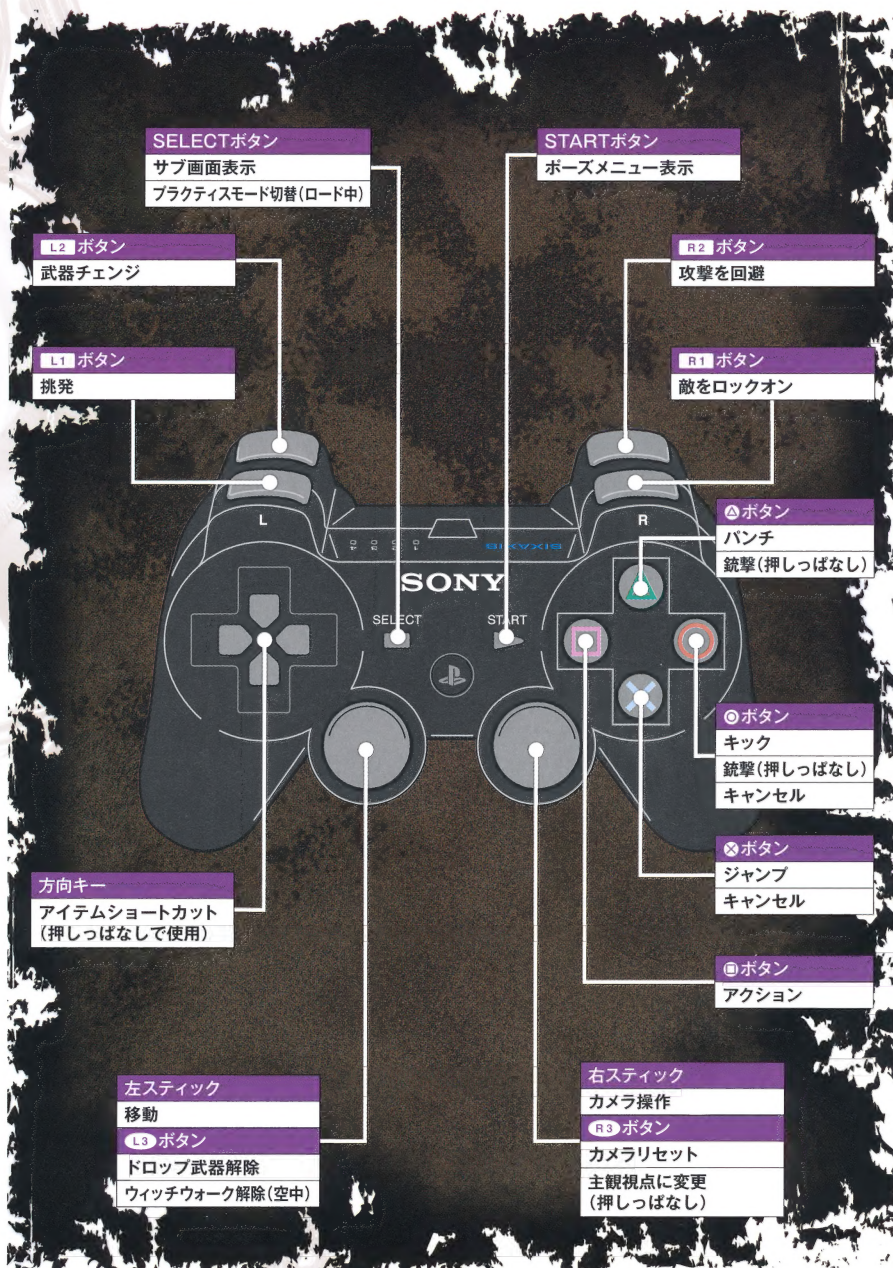
所持しているヘイロウの数。ヘイロウは、敵を倒したときやコンボポイントの精算時など、多くの場面で手に入る。ヘイロウはゲイツオブヘルでの買い物に使用する

❾コンボカウンター

コンボポイントの合計数と倍率。敵に攻撃をヒットさせるごとに、設定されたコンボポイントが加算されていき、一定数溜まると倍率も上昇。コンボ終了時にはヘイロウに換算される

❿敵の体力ゲージ

敵の体力の残量。ゲージの長さは同じでも敵によって体力の最大値は異なるので注意が必要。なお、体力ゲージは戦闘中に強力な敵が出現したときのみ表示される

操作方法——プレイステーション3

操作方法――Xbox 360

基本アクション

ベヨネッタは、両手足に装備した拳銃による銃撃と流麗な体術が融合した格闘術"バレットアーツ"を駆使することで天使と対等以上に渡り合える。そんなベヨネッタを自分の手足のように動かすには、まず基本的なアクションの操作法をマスターすることが大事。ひとつひとつの動きを洗練させていけば、受けるダメージも減り攻撃のチャンスも増えていくはずだ。

攻撃や回避、ジャンプなど、取りたい行動をスムーズに行えるようになろう。

移動

PS3版	左スティック	Xbox 360版	左スティック

スティックを小さく倒すと歩いて、大きく倒すと走って移動する。オデット装備中やビースト ウィズイン使用中は移動速度が上がるが、慣性が働くようになるので、細かい移動には不向き。ちなみに、ウィッチタイム発動時も移動速度が上がる。

装備している武器によっては、歩きや走りのモーションが変化する。

パンチ（※文中はP）

PS3版	△ボタン	Xbox 360版	Ⓨボタン

パンチ、または手に装備している武器で攻撃を行う。ボタンを押し続けることによって銃撃や爆弾などの追加攻撃や、居合い斬りなどの特殊な攻撃が使える。攻撃判定の発生が速いので、攻撃の起点として使うのがセオリー。

基本的に踏み込みながら攻撃を行うので、少し離れたところからでもヒットする。

カメラ操作

PS3版	右スティック	Xbox 360版	右スティック

カメラのアングルを変えて周囲を見渡せる。右スティックを押し込むと一瞬でベヨネッタの正面にカメラを移動でき、押し込み続けると一人称視点になる。カメラの移動速度はオプションメニューで調節できるので、好みに合わせて設定しよう。

一人称視点は、移動や攻撃、ジャンプなどを行うと即座に解除される。

キック（※文中はK）

PS3版	○ボタン	Xbox 360版	Ⓑボタン

キック、または足に装備している武器で攻撃を行う。パンチと同じようにボタンを押し続けると追加でさまざまな攻撃がくり出せる。パンチよりも威力が高く、敵の体勢を崩しやすいが、攻撃判定の発生が遅い点に留意しておこう。

軽い敵が相手なら、ウィッチタイム中にキックを当てると浮かせられる。

アイテム使用

PS3版	方向キー	Xbox 360版	方向パッド

左右または上方向を押し続けることで、あらかじめサブ画面で登録しておいたアイテムを手早く使用できる。万が一のことを考えて、体力が回復するロリポップ グリーンハーブは必ずショートカットに登録しておくこと。

アイテムは攻撃を受けて仰け反っている最中でも使うことができる。

ジャンプ

PS3版	×ボタン	Xbox 360版	Ⓐボタン

ボタンを押している長さによって飛距離が変化する。空中でもう1度だけジャンプすることが可能だが、壁に向かってジャンプに対応したボタンを押せば壁を蹴ってジャンプもできる。移動だけでなく攻撃の回避にも役に立つ重要なアクションだ。

敵の真上でジャンプボタンを押すと踏める。そこから2段ジャンプも可能だ。

アクション・銃撃

PS3版	◎ボタン	Xbox 360版	Ⓧボタン

看板や通行人などの調査、アルフヘイムやゲイツオブヘルへの進入、カギや武器の拾得など用途は多い。また、装備している武器に関係なくスカボロウフェアで銃撃できる。ボタン押しっぱなしで銃撃し続けるが、連打したほうが速く銃撃できる。

アクションボタンでの銃撃は、威力が低いがコンボポイントを稼ぐときに役立つ。

武器チェンジ

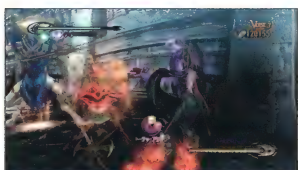
PS3版	L2 ボタン	Xbox 360版	左トリガー

装備中の武器セットを切り替える。武器の組み合わせは、サブ画面で2セットまで登録しておける。タイプの違う2パターンのセットを用意しておけば、サブ画面から装備を変える必要がなくなり状況に応じてテンポよく戦える。

出現する敵に合わせて、攻撃を当てやすい武器に切り替えながら戦おう。

挑発

PS3版	L1 ボタン	Xbox 360版	LBボタン

ターゲットを挑発して相手を怒らせつつ魔力を回復できる。ボタンを長押しした場合と短く押した場合でモーションが変化し、最後までやりきれれば後者のほうが魔力の回復量は多い。怒った敵は攻撃力とスピードが増すので、使いすぎに注意。

ウィッチタイム発動と並行して挑発すれば、魔力をどんどん回復できる。

ロックオン

PS3版	R1 ボタン	Xbox 360版	RBボタン

敵をロックオンすれば攻撃のターゲットを固定できる。ただし、ボタンを押し続けないとロックオン状態がキープされない。ロックオン中は移動速度が落ちるが、歩きながらジャンプボタンを押すことでも回避は行えるようになる。

ロックオン中は対象を正面に捉え続ける。特定の敵を集中攻撃したいときに便利。

回避

PS3版	R2 ボタン
Xbox 360版	右トリガー

スティックを倒した方向に飛び込み前転や側転を行う。回避動作の開始直後から終了の直前まで攻撃を食らわないので、敵の攻撃を避けるのには欠かせない。ギリギリで敵の攻撃を避けられれば、"ウィッチタイム"(詳細はP13)も発動できる。回避は連続して5回まで使用可能で、5回目はムーンサルトを行って着地時に隙が生まれる。なお、空中で回避を行いたい場合は、テクニック"エアダッヂ"の購入が必要。

ビースト ウィズイン

PS3版	走りながら R2 ボタンを素速く2回押す
Xbox 360版	走りながら右トリガーを素速く2回押す

ヒョウに変身する特殊なアクション。チャプター5のVERSE14終了後のイベントをクリアすると使用可能になる。移動速度が大幅に上がり、ジャンプの飛距離も伸びるので、さまざまな場所でショートカットが可能。また、魔力があればヒョウの状態のままパンチやキックを行うことで、通常の攻撃に併せて引っ掻き攻撃が出せる。ちなみに、ビースト ウィズイン習得後に購入できるクロウ ウィズインがあれば、空中で同じコマンドを入力することでカラスに変身して移動できる。

移動速度が上がり、敵との間合いの調節が容易になる。こちらが有利な距離で戦おう。

チャプター5以降、ビースト ウィズインがなければ通れない場所が多数出てくる。

戦闘アクション

ここでは戦闘に関する基本システムを解説していく。攻撃の基本となるコンボから、コンボの要となるウィケッドウィーブ、反撃の糸口となるウィッチタイムに、大ダメージを与えられるトーチャーアタックと、どれも戦闘時のアクションには欠かせない要素。基本的な操作を覚えたのちに、これらのシステムを理解することで、より多彩なアクションを楽しめるようになるだろう。

戦闘をより楽しく、過激にするシステムを覚えて、立ち塞がる敵をなぎ倒そう。

コンボ

コンボとは、特定の順番に特定のタイミングでボタンを押していくことでくり出せる連続攻撃のこと。連続攻撃の後半になるほど威力が高く、範囲の広い攻撃が出せる。ただパンチやキックを出すだけではなく、コンボを出すことで効率よくダメージを与えられる。

ポイント

- 特定の順番で攻撃ボタンを押すとコンボが出せる
- コンボの後半になるほど強力な攻撃になる
- 大ダメージを与えられるコンボで攻撃しよう

コンボを意識して攻撃することで、ダメージ効率がアップする。

ウィケッドウィーブ

ベヨネッタの髪に魔の力を宿して放つウィケッドウィーブは、コンボの決め手となる攻撃。コンボごとに決まった攻撃で発動するので、敵に当てやすいウィケッドウィーブが出せるコンボをメインに使っていくといい。ウィケッドウィーブは巨大な手や足が敵の近くに出現して攻撃するので、ロックできる距離なら離れていても攻撃が可能。また、敵を吹っ飛ばす、空中に打ち上げる、地面に叩きつける、という3つのいずれかの特性がある。ウィケッドウィーブをメインに攻撃することで有利に戦える。

少ない攻撃回数でウィケッドウィーブが出ると使い勝手がいい。

ダッヂオフセット

ダッヂオフセットは攻撃ボタンを押したまま回避することで、回避後もコンボを継続するテクニック。例えばパンチ攻撃を出したあと、ボタンを押したまま回避を行ってキック、パンチと出せばPKPのコンボが成立するという仕組み。また、ダッヂオフセットは一連のコンボの中で何度でも行える。PPPKKKのような長いコンボは敵の攻撃に阻まれて出し切ることが難しいが、ダッヂオフセットを活用すれば敵の攻撃を回避しつつコンボが出せるようになるのだ。強力なコンボのフィニッシュ技を当てるためにも、ボタンを押したまま回避をして、ダッヂオフセットでコンボを継続するクセをつけよう。

出そうとしているコンボの途中で敵の攻撃がきた！　そんなときはダッヂオフセット。ボタンを押したままで回避を入力しよう。

通常は回避を行うとコンボが途切れてしまう。しかし、ボタンを押しっぱなしにしていれば回避後もコンボの続きを出せる。

ウィッチタイム

ウィッチタイムは感覚を研ぎ澄まし、水面を走れるほどの超高速行動を可能にする技で、敵の攻撃をギリギリで避けると発動する。敵の動きがスローになるほか、敵の攻撃や地形のダメージに対して無敵になるので、戦闘ではウィッチタイムをいかに発動させるかが重要になる。また、アクセサリーのセレーネの光を装備して敵の攻撃を受けたときや、マハーカーラの月を装備してカウンターを出したとき、テクニックのバット ウィズインが発動したときにも発動する。これらのアクセサリーやテクニックを駆使してウィッチタイムを狙っていこう。ただし、一部の敵はウィッチタイム中の速度に追いついてくるため、ウィッチタイムの効果が得られない場合がある。

ウィッチタイムを発動する方法

- 敵の攻撃をギリギリで回避する
- セレーネの光を装備して攻撃を受ける（魔力が必要）
- マハーカーラの月を装備してカウンターを出す
- バット ウィズインを発動する

ウィッチタイムの特徴

- 敵の動きがスローモーションになる
- 通常は吹っ飛ばない敵も吹っ飛ぶ
- 水面の上を走れるようになる
- 得られるコンボポイントが1.5倍になる

ウィッチタイム中は無敵になるうえに敵の動きが遅くなる。また、通常では吹っ飛ばないような敵も吹っ飛ぶようになるぞ。

ウィッチタイム中の高速移動を利用して解く仕掛けもある。ウィッチタイムを使うのは戦闘だけではないので覚えておこう。

トーチャーアタック

魔力を８つ以上溜めた状態で敵に近づくとトーチャーアタックのコマンドが出現する。コマンドを入力すると拷問器具を召喚し、天使たちを拷問に掛ける。拷問中はさらにコマンドが表示され、連続入力することで威力とコンボポイントがアップしていく。トーチャーアタックの種類とコマンドは敵の種類と状態によって決まっているので、P.74からの天使攻略で確認しておこう。連続入力が多ければ強敵も一撃で倒せるぞ。

ポイント

- 魔力を8つ以上溜めるとトーチャーアタックが可能
- 敵の種類と状態でトーチャーアタックが変化
- 追加のコマンドを連続入力してダメージアップ

トーチャーアタックが発動したら、素速く追加コマンドを連続入力しよう。入力すればするほど与えるダメージが増えていくぞ。

お仕置き

一部の敵には特定のコンボや、アッパーで浮かせた直後のパンチボタン、ダウン中に近づいてキックボタンなどで"お仕置き"ができる。このお仕置きはボタンを連打することで攻撃が継続し、フィニッシュに強力な一撃をお見舞いする。トーチャーアタックと似ているが、魔力を消費しないのが特徴。ただし、お仕置き中はトーチャーアタックと違い、ほかの敵からの攻撃を受けてしまう。周囲の敵の動きに注意しながら攻撃しよう。

ポイント

- アッパーで浮かせたあとやダウン中の敵にお仕置き
- お仕置き中はボタン連打で攻撃を継続
- お仕置き中は無敵ではなく、敵の攻撃を食らう

ダウンさせた敵に対するお仕置きは、特定のコンボ(PPPKKP)とキックボタンの２種類がある。装備している武器によって攻撃が変化するぞ。

武　器

最初は両手両足に４丁の拳銃を装備して戦うが、ゲームを進めることで新たな武器を入手でき、より多彩な攻撃をくり出せるようになる。ここでは武器の入手方法から各武器の特徴、P21からは天使の武器の特徴を解説していく。襲い来る数々の天使たちを相手に、より強く、より華麗に戦うためには、これらの知識は必要不可欠。さまざまな武器を最大限に活かしてゲームを進めていこう。

両手だけではなく、両足にも武器を装備して戦う。組み合わせは無限大だ。

武器の入手方法

武器はゲーム中に手に入る天使の歌声をゲイツオブヘルにいるロダンに渡すことで入手できる。天使の歌声は複数に分かれていることもあるので、マップをくまなく探索することが重要だ。

ポイント

- 天使の歌声をロダンに渡すと武器を入手
- 天使の歌声は敵や魔女の石棺から入手
- 天使の歌声が複数に分かれていることもある

天使の歌声が分かれている場合は、すべて集めて1枚にしよう。

装備武器によるコンボの変化

武器にはそれぞれ特徴があり、装備している武器によってさまざまな攻撃がくり出せる。しかし、同じコマンドのコンボは基本的な性能は変わらない。攻撃が変わっても気にすることは少ないので、新しい武器でもあまり違和感なく使えるというわけだ。

ポイント

- 装備が変わってもコンボの基本性能は同じ
- 攻撃のモーションやスピードが変化
- 特定の武器の組み合わせでしか出せないコンボもある

KK・Pを出した場合の変化

手足ともにスカボロウフェア

 ▶ ▶

手：妖刀 修羅刃　足：スカボロウフェア

 ▶ ▶

手：スカボロウフェア　足：オデット

 ▶ ▶

手：妖刀 修羅刃　足：オデット

 ▶ ▶

天使の武器を使う

天使たちをトーチャーアタックなどの特定の条件で倒すと、持っていた武器を落とす。落ちている天使の武器は拾って使うことが可能。使用回数が制限されているものの、非常に強力な攻撃をくり出せるので、活用していこう。

ポイント

- 天使が落とした武器を拾って使える
- 天使の武器は回数制限があるが強力

天使の武器を拾うと画面左に使用回数を表すゲージが表示。

スカボロウフェア

装備可能部位	手・足
入手タイミング	プロローグクリア後、イベントで入手

攻撃の基本となる武器

最初に手に入れる4丁の拳銃で、それぞれ手と足に装備が可能。まずはこの武器で操作方法やコンボの特徴をつかんでおくといいだろう。攻撃のスピードが速く、ボタンを押しっぱなしにすれば、銃撃で遠くにいる敵にも攻撃できるのが特徴。ほかの武器に比べると攻撃力は低いが、あらゆる場面で頼りになる。

特徴

- 攻撃の基本となるスタンダードな武器
- ボタン押しっぱなしで銃撃が可能
- 手と足にそれぞれ装備可能

ほかの武器と比べると威力の面で若干劣るが、素速い攻撃と銃撃が可能。バランスのとれた武器なので、どんな場面でも使っていける。

銃撃で追い討ち

スカボロウフェアを装備しているときは、攻撃の際にボタンを押しっぱなしにすることで銃撃が行える。吹っ飛ばした敵に対しても楽に追撃が可能だ。銃弾は壁や地面などで跳弾するほか、ボタンを押しっぱなしで連射できる。

跳弾のおかげで出しておけば周囲の敵に当たってくれることが多い。威力は高くないが、敵の体力をじわじわと削ってくれる。

バレットクライマックス

スティックを1回転させてパンチボタンかキックボタンでバレットクライマックスが行える。ロックした敵を集中して攻撃できるのが魅力。パンチボタンでのバレットクライマックスからキックボタンでのバレットクライマックスは連続で行える。

空中でも行えるが、キックボタンで出した場合は性能が変化する。敵を狙って撃てないが、回転蹴りで周囲の敵を吹っ飛ばすようになる。

ワンポイントアドバイス

銃撃でダメージを稼ごう

攻撃力の低さを補うためにも、ボタン押しっぱなしの銃撃を行っていこう。つねに銃撃で追撃しつつ、ダッヂオフセットでコンボを繋げていくといい。銃撃を交えつつPKPやPPKKKといった強力なコンボを叩き込めば、かなりのダメージを与えられるぞ。また、攻撃力が低く手数が増すためコンボポイントを稼ぎやすい、といったメリットもある。

ポイント

- 銃撃の追撃を欠かさず行っていこう
- ダッヂオフセットでコンボを繋げよう
- コンボポイントを稼ぎやすい

銃撃を出していれば、自然とダッヂオフセットでコンボを繋ぎやすくなる。

攻撃力の低いことが逆にコンボポイントを稼ぎやすいという利点になっている。

オニキスローゼス

装備可能部位	手・足
入手タイミング	チャプター1で入手できる天使の歌声"軍隊行進曲"をロダンに渡す

1発が強力な散弾銃

コンボはスカボロウフェアと同じだが、ボタン押しっぱなしでの銃撃が散弾になる。基本的に、スカボロウフェアと同じ感覚で使っていけるはずだ。手と足に装備可能だが、入手できるのは1セットだけ。同時に手と足に装備するには、入手後に入荷されるオニキスローゼスクローンを購入する必要がある。

特徴

- コンボはスカボロウフェアと同じ
- ボタン押しっぱなしの銃撃が散弾になる
- 手と足に同時に装備するにはクローンが必要

ボタン押しっぱなしで出せる銃撃が散弾になる以外は、スカボロウフェアと変わらない。攻撃の操作に慣れてきたらこちらも使ってみよう。

散弾の特徴を把握しよう

ボタン押しっぱなしで行える銃撃は単発で、スカボロウフェアのように連射できない。しかし、1回の銃撃で複数の弾を発射するので、広範囲をカバーできる。敵との距離が近ければ弾が集中するので、高いダメージを期待できる。

スカボロウフェアとは違い、近距離での追撃用と考えて銃撃を行っていこう。1体に銃弾が集中すれば、より大ダメージを期待できる。

銃撃しつつ手数を多くできる

前述のとおり、オニキスローゼスの銃撃は単発なので、銃撃を終えるタイミングがわかりやすい。無駄に銃撃を続けずに次の攻撃に移れるのが利点だ。銃撃を行ったらすぐにつぎの攻撃に移行すれば、スカボロウフェアよりも手数を稼ぎやすい。

ボタン押しっぱなしで発射する回数は1回か2回。攻撃によって変わるので、どの攻撃のあとに何回発射するのかを覚えておくといい。

ワンポイントアドバイス

素速い動きの敵に当てやすい

オニキスローゼスの銃撃は散弾なので、広範囲をカバーできる。エンチャントやディア&デコレイションズなどの直接攻撃しにくい敵に有効だ。PKPのコンボに銃撃を絡めて出していけば攻撃力は十分。近いほど銃撃が威力を発揮するので、PKPで攻撃しつつ接近しよう。また、銃撃を当てていると敵を気絶させやすい。一方向に敵をまとめるように位置取るとより効果的だ。

ポイント

- 直接攻撃しにくい敵に対して有効
- 銃撃しつつPKPを当てていく
- 敵を一方向にまとめると楽に攻撃できる

直接攻撃が当たらない距離でもPKPのコンボに銃撃を加えて攻撃していこう。

前方の広範囲を銃撃でカバーできるので、敵をまとめて攻撃していけるぞ。

妖刀 修羅刃

装備可能部位	手
入手タイミング	チャプター2で入手できる天使の歌声"月光"をロダンに渡す

攻撃力の高い日本刀

手にのみ装備できる武器で、パンチボタンでの多彩なコンボが行えるほか、ウィケッドウィーブが召喚大刀薙ぎ払い、召喚大刀斬り上げ、召喚大刀ジャンプ大兜割りに変化する。また、ボタン押しっぱなしで居合い抜きを出せるなど、攻撃方法が大きく変化する。攻撃力が高いので頼りになる武器だ。

特徴

- パンチボタンでのコンボが増加
- ウィケッドウィーブが変化
- 攻撃力が高い

素速いコンボに高い威力と、非常に使い勝手がいい妖刀 修羅刃。入手できるチャプター2からクリアまで頼りになるひと振りだ。

ウィケッドウィーブが変化

ほかの武器のウィケッドウィーブは手足を召喚してパンチやキックを放つので、直線的な攻撃が多い。しかし、妖刀 修羅刃のウィケッドウィーブには薙ぎ払うものがある。PKPやPPP・Pのフィニッシュが薙ぎ払うため、攻撃範囲が広く強力だ。

妖刀 修羅刃のメインと言える攻撃。攻撃範囲が広く威力も高いので、複数の敵はもちろん体力の多い敵にも非常に有効だ。

ボタン押しっぱなしは居合い抜き

パンチボタンを押しっぱなしにすると刀を鞘に収め、居合い抜きの溜めに移行。ボタンを離すと居合い抜きの斬撃が出せる。居合い抜きは2段階まで溜められ、溜めるほど威力が増す仕組みだ。1段階目まで溜めれば、回避後も溜めを継続できる。

溜めるほど威力が増す居合い抜き。1段階目まで溜まっていれば回避しても溜めが継続するので、攻撃をかわしつつ2段階目まで溜められる。

ワンポイントアドバイス

召喚大刀薙ぎ払いが強力

攻撃力が高いので、ボス戦はもちろんアーダーやグレイス＆グローリーといった強敵を相手にするときに重宝する。PKPを連発しているだけでも、かなりのダメージを与えられる。また、PKPのフィニッシュの召喚大刀薙ぎ払いの範囲が広いので、複数の敵を相手にするのも有効。回避やジャンプで攻撃後の隙をキャンセルして、PKPをくり返していこう。

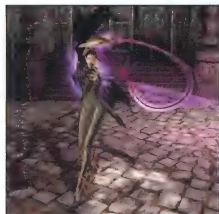
ポイント

- 攻撃力が高いので強敵に有効
- 召喚大刀薙ぎ払いが強力
- PKPをメインに攻撃

ウィケッドウィーブのなかでも召喚大刀薙ぎ払いの性能はピカイチ。

強敵はもちろん、複数の敵を相手にする場面でも、PKPをメインに使っていこう。

クルセドラ

装備可能部位	手
入手タイミング	チャプター3で入手できる天使の歌声"幻想即興曲"をロダンに渡す

攻撃範囲が広いムチ

攻撃のスピードはやや遅いが、長いリーチが魅力。また、パンチボタンを押しっぱなしにすることで、敵を引き寄せたり敵に近づいたりできる。攻撃のスピードが遅いので複数の敵に囲まれると不利だが、引き寄せと接近で1対1の状況を作り出せる。ほかの武器にはない独特の戦い方が可能だ。

特徴

- 攻撃のスピードはやや遅め
- ムチでの攻撃は非常にリーチが長い
- 敵を引き寄せたり敵に接近できる

敵を引き寄せたあとはコンボで追撃が可能。PPPPのフィニッシュ技はウィケッドウィーブで薙ぎ払うので強力だ。

引き寄せを活用しよう

ボタン押しっぱなしで行える引き寄せは、1対1の状況を作るために有効。敵から離れてムチで引き寄せ、1体ずつ倒していくといい。スティックを前方に入力していれば、逆に敵に近づくことも可能。孤立している敵には近づいたほうがいいぞ。

地上、空中を問わず敵を引き寄せられるのが最大の特徴。複数の敵をまとめて相手にせず、1体ずつ確実に倒していきたいときに有効だ。

敵を振り回す

スティックを後方に入力してボタンを押しっぱなしにすると、ムチで捉えた敵を振り回す。周囲の敵を巻き込んで攻撃できるので、囲まれたときに使うといい。振り回し中はスティックを入力してパンチボタンを押せば任意の方向に敵を投げられるぞ。

敵を振り回しているときに周囲の敵を巻き込むとコンボポイントを多く得られる。コンボポイントを稼ぐときに活用するのもいいだろう。

ワンポイントアドバイス

空中にいる敵を引き寄せよう

クルセドラは攻撃のスピードがやや遅いので、素速く移動する敵には攻撃を当てにくい。エンチャントなどの動き回る敵には不向きなので、ほかの武器に切り替えるといいだろう。有効なのはディアやデコレイションズのように空中にいる敵。引き寄せて確実にコンボを決められる。ちなみに、アーダーやビラブドといった大きい敵は普通に攻撃しても引き寄せられない。

ポイント

- 空中にいる敵を引き寄せる
- す速く移動する敵には不向き
- 引き寄せられない敵には接近か、ウィッチタイム中を狙おう

引き寄せられない敵には、スティックを入れて接近するといいだろう。

ウィッチタイム中なら通常時に引き寄せられない敵でも引き寄せられるぞ。

ドゥルガー

装備可能部位	手・足
入手タイミング	チャプター5で入手できる天使の歌声"2台のピアノのためのソナタ"をロダンに渡す

炎と雷の力を持つツメ

炎と雷のふたつの属性があるのが特徴で、レバー1回転+パンチまたはキックボタンで切り替えられる。炎と雷では出せるコンボに若干違いがあるので、狙うコンボによって切り替えよう。天使の歌声で入手できるのはひと組なので、手と足に同時に装備するにはドゥルガー・クローンを購入する必要がある。

特徴

- 炎と雷のふたつの属性をもつ
- 属性はレバー1回転+攻撃ボタンで切り替え
- 手と足に装備するにはドゥルガー・クローンが必要

ドゥルガー・クローンを購入すれば手と足の両方に装備できる。両方に装備すると百烈キックと百烈パンチが手足を使ったものに変化するぞ。

炎属性は爆弾を設置できる

炎属性は攻撃が若干遅くなるが、ボタン押しっぱなしで爆弾を設置できる。爆弾は敵が触れるか一定時間経過すると爆発。コンボの後半になるほど威力が増していく。また、足に装備した場合はキックのコンボがかかと落としに変化する。

威力に応じて爆弾の大きさが変化する。コンボの1発目、2発目と徐々に大きくなり、3発目以降はどのタイミングでも同じ大きさになる。

雷属性は電撃を放つ

雷属性は攻撃が素速く、手数の多いコンボが使える。また、ボタン押しっぱなしで電撃を放つ。電撃は球状に放たれるので、周囲の敵を巻き込みつつ追撃できるのが利点。炎属性よりも威力は低いので、手数を増やしてダメージを与えよう。

炎属性のように攻撃の変化がないので、クセがなく扱いやすい。こまめにボタン押しっぱなしの電撃を出していけばダメージも期待できる。

ワンポイントアドバイス

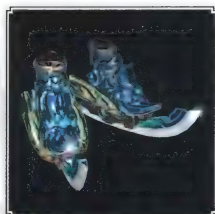
足に装備してダウンを狙う

炎と雷のどちらの属性でもボタン押しっぱなしの爆弾と電撃を織り交ぜた攻撃が強力。どちらも敵を吹っ飛ばしてしまうと攻撃を当てにくくなるので、足に装備してPPPKKKのコンボで敵をダウンさせつつ爆弾か電撃を使うといい。また、炎属性の爆弾を使う場合は、手にクルセドラを装備して敵を引き寄せてからPKPのコンボを出しつつ爆弾を設置するのもいいぞ。

ポイント

- ボタン押しっぱなしの爆弾か電撃を織り交ぜて攻撃
- 足に装備してPPPKKKで敵をダウンさせつつ攻撃
- 爆弾はクルセドラで敵を引き寄せて戦っても効果的

敵をダウンさせれば確実に爆弾や電撃を当てられる。大ダメージが期待できるぞ。

爆弾を設置しつつクルセドラで引き寄せて戦えば、爆弾を効果的に利用できる。

オデット

装備可能部位	足
入手タイミング	チャプター6で入手できる天使の歌声"スケーターズ・ワルツ"をロダンに渡す

素速い移動と連続攻撃が魅力

足にのみ装備できる武器で、攻撃だけではなく移動も変化するのが大きな特徴。スケートで滑るように移動するので移動速度が増す。ただし、移動が速い分小回りが効かず、スピードに乗るとスティックを離してもしばらく進んでしまう点に注意。攻撃はキックのコンボが独自のものに変化し、敵を凍りつかせる。

特　徴

- スケートで滑るように移動し、速度がアップ
- キックのコンボが変化する
- 攻撃をヒットさせ続けると敵が凍りつく

移動は速くなるが、滑るように移動するため最初は細かい調節が難しい。また、燃えている地形でもダメージを受けずに移動できる。

敵を凍りつかせよう

オデットでの攻撃をヒットさせると敵に氷の蓄積値が溜まっていき、一定以上攻撃を当てると敵を凍りつかせられる。凍りついた敵は一定時間動けなくなるので、追撃はもちろん、足止めにも使える。また、アクションボタンで投げることも可能。

凍りついた敵は完全に無防備になる。一方的に攻撃できるほか、動きを封じておいてほかの敵に攻撃するという戦法も有効だろう。

連続キックを活用しよう

キックボタンを押しっぱなしにすることで構えをとり、そこからボタンを連打すればキックを連打できる。コンボによってモーションが若干変化するが、連続攻撃である点は変わらない。コンボに組み込めば、より敵を凍りつかせやすくなる。

構えてからボタンを連打しなければならないので、ほかの武器よりもコンボに織り交ぜるのが難しい。確実に決められるように練習しよう。

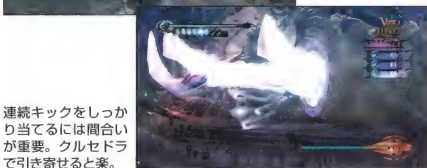
ワンポイントアドバイス

キック攻撃を主体に攻める

敵を凍りつかせるならKKKKのコンボにボタン押しっぱなしからの連続キックを織り交ぜるのがいちばん。連続キックを主体に攻撃し、敵を凍りつかせて投げていくといいだろう。ただし、連続キックはそのまえの攻撃で敵との距離が離れると、空振りしてしまうことが多い。手にクルセドラを装備して敵を引き寄せてから攻撃すると連続で攻撃を当てやすくなる。

ポイント

- KKKKのコンボに連続キックを織り交ぜる
- 敵に近づいて連続キックを空振りしないように
- クルセドラで引き寄せてから攻撃すると楽

敵を凍りつかせるならボタン押しっぱなしの連続キックをメインに使っていこう。

連続キックをしっかり当てるには間合いが重要。クルセドラで引き寄せると楽。

杖

落とす天使	
アフィニティ、アプラウド	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
3回	1回

攻撃範囲が広く連続攻撃可能

持っている天使が多いので入手しやすい武器。キックボタンでの攻撃は１回のみだが、スティックを回すことで攻撃範囲が格段に広がる。多くの敵をまとめて攻撃できるので、トーチャーアタックで武器を奪い、積極的に使っていくといい。

特　徴
- ❖ 持っている敵が多く入手しやすい
- ❖ キックボタンで複数の敵をまとめて攻撃

キックボタンの攻撃はスティックを回せば攻撃範囲が広がる。

パンチボタンは単体の敵への連続攻撃。敵が少ないならこれ。

モーニングスター

落とす天使	
アフィニティ	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
4回	2回

リーチは短いが威力はバツグン

パンチボタン、キックボタンともに武器を振り回して攻撃する。キックボタンの場合は最後に叩きつけ、威力が高い。どちらも複数の敵を巻き込んで攻撃できるが、リーチが短いので敵に接近して使おう。多くの敵をまとめて攻撃するのはやや難しい。

特　徴
- ❖ 近くの敵は巻き込みやすいがリーチが短い
- ❖ キックボタンは威力が高い

範囲は広いがリーチは短いので複数の敵に当てにくい。

威力が高いキックボタンの攻撃をメインに、１体を狙おう。

トランペット

落とす天使	
アフィニティ	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
3回	1回

弾を撃ち出す飛び道具

パンチボタン、キックボタンともに弾を撃ち出して攻撃する。キックボタンは攻撃回数が少ないが威力が高く、アプラウドも一撃で倒せる。パンチボタンの攻撃を2回行ってからキックボタンの攻撃を行えば、攻撃回数を最大限に活用できる。

特　徴
- ❖ パンチボタン、キックボタンで弾を発射
- ❖ キックボタンは攻撃回数が少ないが強力

キックボタンの攻撃は発射まで時間はかかるが威力が高い。

ロックオンしながら撃てば空中や遠くにいる敵にも当てやすい。

スーザフォン

落とす天使	
アフィニティ	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
1回	1回

強力なレーザーを発射

パンチボタンでは連続ヒットするレーザーを発射する。スティックで向きを変えて集中攻撃しよう。キックボタンでは周囲を薙ぎ払うようにレーザーを発射する。ただし、スーザフォンを持っているアフィニティ自体が少ないので使う機会も少ない。

特　徴

- パンチボタンの攻撃はスティックで向きを変えられる
- キックボタンは周囲を薙ぎ払う

キックボタンの攻撃で複数の敵を巻き込むように使うといい。

持っている敵が少ないのが難点。チャプター5で初登場となる。

双剣・弓

落とす天使	
アプラウド	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
6回	6回

弓と双剣のふたつの攻撃が可能

パンチボタンでは双剣での攻撃となり、キックボタンでは弓となって矢を放つ。キックボタンで放つ矢の威力が高いので、こちらの攻撃がオススメ。ボタンを押しっぱなしにすれば3本まで同時に矢を放てるが、使用回数も多く消費する。

特　徴

- パンチボタンとキックボタンで攻撃回数が同じ
- キックボタンはボタン押しっぱなしで発射数が増加

弓は構えるまでがやや遅いが、ボタンを連打すれば連射できる。

矢の威力は高く、アフィニティなら一発で倒せる。連射しよう。

爪

落とす天使	
グレイス&グローリー	

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
6回	1回

敵を引き寄せて攻撃できる

パンチボタンの攻撃はボタンを押しっぱなしにすることで力を溜め、離すとツメを伸ばして遠くの敵を引き寄せられる。また、キックボタンの攻撃は赤と青で攻撃方法が変わる。赤は周囲を巻き込む回転攻撃。青は周囲に電撃を放つぞ。

特　徴

- ツメを伸ばして引き寄せられる
- 色によってキックボタンの攻撃が変化

グレイスとグローリーのどちらかさきに倒したツメを奪える。

赤いツメのキックボタンでの攻撃が範囲が広く、威力も高い。

剣

落とす天使
アーダー

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
3回	1回

威力は高いが攻撃は遅い

パンチボタンの攻撃は剣を振る連続攻撃。攻撃が大振りで遅いので、動きが素速い敵には当てにくい。キックボタンの攻撃はテクニックのスティレットと同じように、大きく前進しながら突きを繰り出す。１回しか攻撃できないが当てやすい。

特　徴

- パンチボタンの攻撃は威力が高いが振りが遅い
- キックボタンは突進攻撃

アーダーを倒せば自動的に武器を落とす。入手しやすいぞ。

キックボタンの突きを当て、すぐに使い切ったほうがいい。

斧

落とす天使
ビラブド

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
2回	2回

巨大な斧を振り回す

パンチボタンは斧を振り回したあとに叩きつける２段攻撃で、威力が非常に高い。キックボタンでは斧を投げて攻撃する。なるべくパンチボタンの攻撃で大ダメージを与えたいが、体力の少ない敵相手には遠距離から斧を投げたほうが無難。

特　徴

- 攻撃の動作が大振りで時間がかかる
- キックボタンは遠距離から攻撃可能

ビラブドから入手するため、使える場面が限られる。

攻撃が遅いので反撃を受けないよう、遠距離から投げるといい。

チェーンソー

落とす天使
ハーモニー

攻撃可能な回数	
パンチボタン	キックボタン
3回	1回

天使を両断するチェーンソー

入手方法が特殊で、ハーモニーにトーチャーアタックを決めると、自動的に持った状態になる。パンチボタンでの連続攻撃とキックボタンの突きは剣での攻撃とほぼ同じ。剣と同じく突きを出してすぐに使い切ったほうがいい。

特　徴

- トーチャーアタックを決めると自動的に所持
- 攻撃方法は剣とほぼ同じ

トーチャーアタックを決めると自動的に所持した状態になる。

剣と攻撃はほぼ同じだが、攻撃時に連続ヒットするのが特徴。

テクニック解説

ゲイツオブヘルでテクニックを購入すれば、より多彩な攻撃を仕掛けられる。テクニックはどれもコマンド入力が必要なので、的確に出せるように練習しておこう。ちなみに、購入したテクニックはサブ画面のファイルにある魔導術大覧で使用のオン、オフが切り替えられる。使うつもりがないのによく暴発してしまうようなテクニックは、オフに設定しておくといいだろう。

活用すれば、より戦闘が楽になるものが多い。ヘイロウを貯めて購入しよう。

スティレット

価格 20000

コマンド	スティックを素速く正面入力2回+パンチボタン ロックオンしたままスティックを正面入力+パンチボタン

素速く前進しながら攻撃する。空中で行うことも可能。前進する距離は装備している武器によって変わり、妖刀 修羅刃がもっとも長い。敵との距離を詰めるのに便利。

遠く離れた敵にも間合いを詰めつつ攻撃ができる。そのままコンボで攻めよう。

ヒールスライド

価格 20000

コマンド	スティックを素速く正面入力2回+キックボタン ロックオンしたままスティックを正面入力+キックボタン

遠距離から敵の足元に滑り込む蹴り技で、スティレットのキック版といったところ。こちらは武器による移動距離の変化はない。また、空中では出せない点にも注意しておきたい。

離れた敵に近づけるのはスティレットと同じだが、押しっぱなしで距離が延びる。

鉄山靠

価格 30000

コマンド	スティックを背面→正面と入力しながらパンチボタン

背中を使った体当たり。魔力が3つ以上溜まった状態で出すとウィケッドウィーブが出せる。空中でも出せるが、妖刀 修羅刃を装備しているときのみ、空中で出せないので注意。

当てた敵を吹っ飛ばす。ウィケッドウィーブが出るよう、魔力を溜めて使おう。

ヒールストンプ

価格 30000

コマンド	スティックを背面→正面と入力しながらキックボタン

敵を強烈に踏みつける攻撃で、魔力が3つ以上溜まっているとウィケッドウィーブを繰り出せる。攻撃範囲は踏みつけ時に出る衝撃波までおよび、意外に広い。

見た目とは裏腹に攻撃範囲が広い。周囲にいる複数の敵に攻撃できる。

ブレイクダンス

価格 15000

コマンド	回避ボタンを押しっぱなし

回転しながらくり出す蹴り技。攻撃している最中にスティックで移動できるので、複数の敵に攻撃を当てられる。スカボロウフェアかオニキスローゼスを装備していると銃撃を放つ。

銃撃も出せるスカボロウフェアかオニキスローゼスを手か足に装備して使おう。

エアダッヂ

価格 10000

コマンド	空中で回避ボタン

空中で回避が行えるようになる。敵に浮かされたあとの追撃を避けるために、早い段階で購入しておきたい。ちなみに、空中でも地上と同じく連続で回避が行える。

グレイス&グローリーを相手にするまえに必ず購入しておきたいテクニック。

アフターバーナーキック 価格 20000

コマンド	上昇：ジャンプ直後にキックボタン 下降：空中でスティック入力+キックボタン

空中で突進しながら蹴りを放つ。斜め上に上昇する攻撃と空中から下降する攻撃の2種類がある。敵をアッパーで浮かせたあとに、上昇で追撃すると攻撃をヒットさせやすい。

上昇で出すときは指をスライドさせるようにボタンを押すと素速くくり出せる。

ウィッチツイスト 価格 15000

コマンド	回避ボタンを押したままパンチボタン

回転しながら上昇してパンチを放つ。魔力が3つ以上溜まっていればウィケッドウィーブも可能。コマンドの性質上、回避してから出すことになる。スティックで方向修正が可能。

敵がいる方向に回避しつつ出すと当てやすい。スティックの方向修正も忘れずに。

アンブランポータルキック 価格 15000

コマンド	回避ボタンを押したままキックボタン

魔法陣で空中にワープし、蹴り下ろす攻撃。ウィッチツイストと同じく回避してから出すことになる。魔力が3つ以上溜まっているならウィケッドウィーブもくり出すぞ。

魔法陣で移動した真上から落下するので、敵がいる方向に回避して出すといい。

バット ウィズイン 価格 30000

コマンド	攻撃をヒットされた瞬間に回避ボタン

チャプター5クリア後に購入できるようになる。コウモリに変身して離散し、ダメージを無効化する技。同時にウィッチタイムも発動するので、回避と同じように活用できる。

狙って出すのは難しいので、回避できるチャンスが広がったと考えよう。

クロウ ウィズイン 価格 20000

コマンド	空中で回避ボタンを素速く2回押す

チャプター5クリア後に購入できる。カラスに変身し、空中を移動できる。変身中は魔力を消費して攻撃が可能。パンチボタンで敵に羽根を飛ばし、キックボタンで周囲に羽根を出す。

変身できる時間は画面左上に表示される。空中の移動手段として非常に便利。

アンブランスピア 価格 20000

コマンド	魔力ゲージがひとつ以上の状態でロックオンを素速く2回押す

クロウ ウィズイン購入後に購入できるようになる。カラスに変身して敵に突進する技。攻撃できる範囲はロックできる距離までで、それ以上離れている場合は技が発動しないので注意。

ロックできる距離なら瞬時に敵の近くまで突進できる。空中にいる敵にも有効。

オススメのテクニックは？

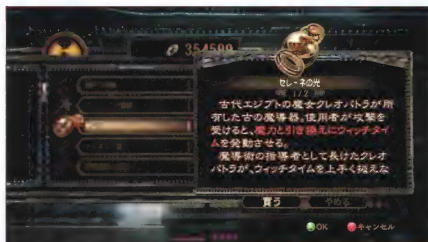
優先して購入しておきたいのがエアダッヂとバット ウィズイン。どちらも敵の攻撃を回避するために重要なテクニックだ。とくにバット ウィズインを購入しておくと、攻撃を食らった瞬間まで回避できるようになる。より回避しやすくなるので、入荷した時点で必ず購入しておきたい。

チャプター5クリア後に買えるよう、ヘイロウを貯めておこう。

アクセサリー

ゲイツオブヘルで購入できるアクセサリーを装備すれば、より華麗なアクションを楽しめるようになる。アクセサリーはそれぞれ特殊な効果があり、ふたつまで同時に装備可能。ここで各アクセサリーの効果を解説していくので、自分の戦い方に合ったアクセサリーを購入しよう。どれも多くのヘイロウが必要だが、その価値に見合った効果を発揮してくれるはずだ。

ポイント

- ◈ アクセサリーはゲイツオブヘルで購入する
- ◈ それぞれ異なる効果を発揮する
- ◈ 同時にふたつまで装備できる

装備できるアクセサリーはふたつ。魔力を消費するアクセサリーをふたつ装備すると効果が半減してしまうので、組み合わせに注意しよう。

セルギーの恋人

価格	100000
効果	魔力を消費して分身を作り出す

パンチボタンとキックボタンを同時押しすると発動し、ベヨネッタの分身が出現する。分身はベヨネッタが行った行動を続けて行う。分身を出現させるには魔力が４つ以上必要で、出現させたあとは時間とともに魔力が減少。魔力がゼロになると分身は消滅する。

魔界交信機

価格	100000
効果	魔力を消費して5体のリトルデビルズを呼び出す

パンチボタンとキックボタンの同時押しで発動。ベヨネッタの周囲に５体のリトルデビルズが出現し、ベヨネッタが攻撃するとリトルデビルズが追撃を行う。リトルデビルズを呼び出すには魔力が４つ以上必要で、呼び出しているあいだ魔力を消費し続ける。

プーリーの守護蝶

価格	100000
効果	魔力を消費して身代わりとなる守護蝶を呼び出す

魔力が４つ以上ある状態でパンチボタンとキックボタンを同時に押すことで発動。ベヨネッタの周囲に５匹の守護蝶が出現する。守護蝶は攻撃を食らった際に身代わりになって散っていく。また、呼び出しているあいだは魔力を消費し続ける。

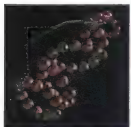
セレーネの光

価格	100000
効果	ダメージを受けた際にウィッチタイムを発動する

装備していればダメージを受けた際に失った魔力に応じた時間、自動的にウィッチタイムが発動する。魔力がまったく溜まっていない状態で攻撃を受けた場合は、ウィッチタイムが発動しない。また、ウィッチタイムの時間は最大で2秒となっている。

ディネタの星

価格	100000
効果	敵に対して挑発行為を行うと 体力が回復する

挑発行為が終わったときに体力を一定値回復する。ボタン押しっぱなしでの挑発の場合は、一定の区切りごとに回復していく。体力の回復は挑発行為で魔力が溜まるときと同じで、周囲に敵がいない場合は回復しない。回復アイテムが使えないような場面で重宝する。

悪因悪果の数珠

価格	100000
効果	攻撃を回避した際に爆弾を設置する

ウィッチタイムが発動するタイミングで攻撃を回避した際に爆弾を設置する。爆弾は設置後、一定時間後に自動的に爆発し、周囲の敵を攻撃する。このアクセサリーを装備しているときは、敵の攻撃をギリギリで回避してもウィッチタイムが発動しない。

絶望の眼差し

価格	100000
効果	敵が無条件で怒り状態になる

装備しているだけで敵が怒り状態になる。怒り中の敵に攻撃を加えるとコンボポイントが1.5倍になり、倒した際に出現するヘイロウも2倍になる。ただし、怒り中は敵のスピードと攻撃頻度が上がるので、ある程度ゲームになれてから使うといいだろう。

マハーカーラの月

価格	200000
効果	敵の攻撃を弾けるようになる

敵の攻撃に合わせてスティックを攻撃が来た方向に入力すると、それを弾き返す。また、ダメージを食らうギリギリのタイミングで入力すると自動的にカウンター攻撃が出て、ウィッチタイムが発動する。ほかのアクセサリーに比べると高価だが買っておきたい。

AUTOMATIC操作になる"永遠なるマリオネット"

難易度Very EasyかEasyでのみ、ゲーム開始時から所持しているアクセサリー。攻撃ボタンを押しているだけで多彩なコンボをくり出すようになるほか、自動で回避も行うようになるので、操作になれていなくても、快適にアクションを楽しめる。また、マハーカーラの月やバットウィズインを購入したときは、これらも自動的に使用する。着脱は自由に行えるので、ゲームに慣れてきたら装備せず、自分の手で操作するといいだろう。

アイテム

ゲーム中では数多くのアイテムが出現し、入手または使用することでさまざまな恩恵が得られる。アイテムのおもな入手方法はマップ上にある魔女の石棺を開ける、マップ上のオブジェクトを壊す、ゲイツオブヘルで購入するといったところ。体力と魔力の上限アップや、体力と魔力の回復など、これらのアイテムを入手し使うことで、より楽に戦闘を進めていけるはずだ。

ポイント

- 所持するだけで効果があるものと使用するものがある
- マップ上の魔女の石棺やオブジェクトからアイテムを入手
- いくつかのアイテムはゲイツオブヘルで購入できる

体力や魔力の回復アイテムは、入手した調合用アイテムを組み合わせて作れる。いざというときのために、あらかじめ作っておこう。

アイテムの購入制限

ゲイツオブヘルでは各種ロリポップのほか、ウィッチハートやムーンパールを購入できる。どれも便利なアイテムばかりだが、アイテムによって購入できる個数が決まっているので注意しよう。ウィッチハートとムーンパールはそれぞれ規定の個数を購入すると売り切れとなり、以降は販売されない。各種ロリポップとメガロリポップ、レッドホットショットは特殊で、購入した個数ではなく、一定数を所持すると売り切れとなる。所持数が制限を下回れば、再び販売されるのだ。

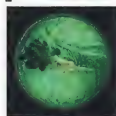
購入数に制限があるアイテム

- 各種ロリポップ……………………………3個まで
- 各種メガロリポップ、レッドホットショット………1個まで
- ウィッチハート……………………………5個まで
- ムーンパール……………………………8個まで

チャプター7までに入手できるアイテム

ここでは本書の攻略範囲であるチャプター7までに入手できるアイテムの効果と入手経路を掲載。多くのアイテムは魔女の石棺や配置されているオブジェクトを壊すことで入手できる。マップをくまなく探索してアイテムを集めよう。

イモリの黒焼き

効果	調合用アイテム
おもな入手方法	敵を倒す、オブジェクトを壊す

マンドラゴラの根

効果	調合用アイテム
おもな入手方法	敵を倒す、オブジェクトを壊す

一角獣の角

効果	調合用アイテム
おもな入手方法	敵を倒す、オブジェクトを壊す

アイテム調合

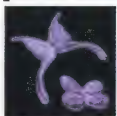
チャプター1でアントニオの手記を手に入れたあとは、レシピを見ながら調合を行えるようになる。作れるアイテムは以下のとおりで、どれも戦闘を有利にするものばかり。調合アイテムを集めておき、ここぞという場面で使おう。

完成アイテム	調合アイテム
ロリポップ グリーンハーブ	マンドラゴラの根×10
メガロリポップ グリーンハーブ	マンドラゴラの根×15
ロリポップ ブラディローズ	一角獣の角×10
メガロリポップ ブラディローズ	一角獣の角×15
ロリポップ イエロームーン	イモリの黒焼き×10
メガロリポップ イエロームーン	イモリの黒焼き×15
ロリポップ パープルマジック	マンドラゴラの根×5、一角獣の角×5
メガロリポップ パープルマジック	マンドラゴラの根×10、一角獣の角×5
魔笛	マンドラゴラの根×10、一角獣の角×10、イモリの黒焼き×10

アーケードバレット

効果	エンジェルアタックの弾を増やす
おもな入手方法	魔女の石棺、敵を倒す、オブジェクトを壊す

グリーンローレル

効果	体力を回復する
おもな入手方法	オブジェクトを壊す、敵を倒す

パープルバタフライ

効果	魔力を回復する
おもな入手方法	オブジェクトを壊す

ロリポップ グリーンハーブ

効果	体力を回復する
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

メガロリポップ グリーンハーブ

効果	体力を大幅に回復する
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

ロリポップ ブラディローズ

効果	わずかな時間だが攻撃力が上がる
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

メガロリポップ ブラディローズ

効果	一定時間攻撃力が上がる
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

ロリポップ イエロームーン

効果	わずかな時間だが無敵になる
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

メガロリポップ イエロームーン

効果	一定時間無敵になる
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

ロリポップ パープルマジック

効果	魔力を回復する
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

メガロリポップ パープルマジック

効果	魔力を大幅に回復する
おもな入手方法	アイテム調合、エンジェルアタックの景品など

ウィッチハートのかけら

効果	4つ揃うとウィッチハートが完成する
おもな入手方法	魔女の石棺、アルフヘイムなど

ウィッチハート

効果	体力の最大値が400上がる
おもな入手方法	ゲイツオブヘルで購入、かけらを4つ集める

ムーンパールのかけら

効果	ふたつ揃うとムーンパールが完成する
おもな入手方法	魔女の石棺、アルフヘイムなど

ムーンパール

効果	魔力の最大値がひとつ増える
おもな入手方法	ゲイツオブヘルで購入、かけらをふたつ集める

ブルーウィッチハート

効果	次のチャプターのみ体力の最大値が増える
おもな入手方法	エンジェルアタックの景品

ゴールドムーンパール

効果	次のチャプターのみ魔力がふたつ自動回復する
おもな入手方法	エンジェルアタックの景品

レッドホットショット

効果	体力が尽きたときに復活する
おもな入手方法	ゲイツオブヘルで購入、エンジェルアタックの景品

魔笛

効果	周囲の敵にダメージを与える
おもな入手方法	ゲイツオブヘルで購入、エンジェルアタックの景品

魔女のたしなみ #01

効果	クルセドラ装備時に衣装が変化する
おもな入手方法	クルセドラ入手後にゲイツオブヘルで購入

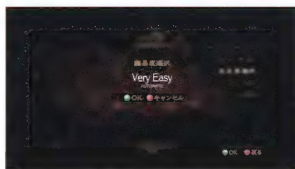
魔女のたしなみ #03

効果	オデット装備時に衣装が変化する
おもな入手方法	オデット入手後にゲイツオブヘルで購入

魔女のたしなみ #05

効果	ドゥルガー装備時に衣装が変化する
おもな入手方法	ドゥルガー入手後にゲイツオブヘルで購入

難易度Easyのススメ

難易度Normalでゲームを進めていて難しいと感じた、またはアクションゲームは苦手、という人は難易度をEasy以下にしてゲームを進めるのをオススメする。難度を下げれば簡単になるのはもちろんだが、クリアしたチャプターを何度でもプレイできるシステム上、最初からNormalでゲームを進めるよりもメリットが多い。ここでEasy以下の特徴とメリットを解説しよう。

簡単な難易度から慣れることが上達の近道。難しいと感じたら難度を下げよう。

難易度による違い

難易度NormalとEasy以下では、おもに右のような違いがある。敵を倒しやすく、自分の体力は回復しやすいので、戦闘を楽に進められるというわけだ。また、アクセサリー"永遠なるマリオネット"の存在も大きい。詳しい解説は下で行うが、アクションが苦手でも華麗なアクションが楽しめるようになっている。

敵に与えるダメージが大きく、受けるダメージは少ないぞ。

Easy以下だとココが違う

●敵に与えるダメージがNormalの２倍
●敵から受けるダメージがNormalの半分
●体力の初期値が4000（ノーマルは2000）
●敵を倒したとき、オブジェクトを壊したときにアイテムが出現する確率が高い
●アルフヘイム、魔女カラス（P.32参照）がない
●アクセサリー"永遠なるマリオネット"を所持

Very Easyだとさらに変わる

●体力が自動的に回復していく
●アクションボタンイベントで失敗しない
●敵を倒したとき、オブジェクトを壊したときにアイテムがさらに出現しやすい

永遠なるマリオネットで戦闘が楽

アクセサリーの"永遠なるマリオネット"は攻撃ボタンを押しているだけで自動的にさまざまな技を出してくれる、という効果がある。コンボはもちろん、回避や覚えたテクニック、装備しているアクセサリーも使ってくれる。とくに敵の攻撃を弾き返す効果があるアクセサリー"マハーカーラの月"や、受けた攻撃を無効化するテクニック"バット ウィズイン"があると、かなり攻撃を食らいにくくなる。攻撃の繋げ方や回避のタイミングなどを参考にしよう。また、自分で入力した回避も受け付けてくれるので、攻撃をしながら敵の動きに集中して、出してきた攻撃をかわす練習にもうってつけだ。

テクニックやアクセサリーが充実すると、より効果を発揮する。

攻撃に気を使う必要がないので敵の動きに集中できるぞ。

Easy以下でクリアしてから難度を上げよう

難易度をEasy以下にするとアルフヘイムがないので、そこで手に入るウィッチハートのかけらとムーンパールのかけらは入手できない。しかし、それ以外のアイテムは全て入手できる。まずはゲームを進めて武器やアクセサリー、テクニックを手に入れてしまおう。アクセサリーやテクニックが多いほうが、断然戦闘が楽になる。各チャプターや難易度はゲームをクリアしてから何度でも挑戦、変更できるので、装備を整えて戦闘のコツをつかんでから難度を上げていくのがオススメだ。まずはクリアを目指して進めていこう。

少しずつ難度を上げて、敵の動きに慣れていこう。

チャプター攻略

チャプター攻略の基礎知識

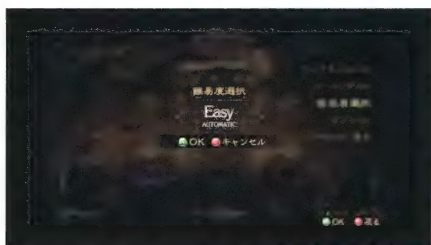
チャプターは、つぎつぎと襲いかかってくる天使を倒しながら進むことになるが、場所によっては複雑な仕掛けが用意されていることもある。そこで、ここではチャプターを攻略するうえで知っておきたい要素を解説。本作は、一度クリアしたチャプターなら何度でもチャレンジできるので、取り忘れたアイテム、クリアし損ねたVERSEなどがあってもあとから再挑戦可能だ。

リザルト画面を見れば、クリアし損ねたVERSEの有無が確認できる。

難易度を変更しよう

"NEW GAME"でプレイを開始したときやチャプターメニュー画面ではゲームの難易度が選択可能で、おもな違いは下記の通り。出現する敵の数も変わるので、NORMALでプレイして難しいと感じるようなら徐々に難度を下げるといいだろう。

おもな違い

- EASY以下では与えるダメージが通常より増え、受けるダメージが減少。さらに、ボタン連打でさまざまなコンボがくり出せる
- アルフヘイムや魔女カラスはNORMAL以上でのみ出現

ステージを隅々まで調べよう

ベヨネッタが行動できる範囲内には、下のようなアイテムが落ちている。魔女の石棺は、蓋を壊すと中に入っているアイテムを入手可能。また、ツボや像などのオブジェを破壊するとアーケードバレットが出現することもあるのでくまなく捜そう。

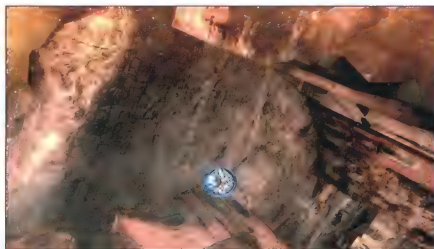
アルフヘイムで腕試し

ステージ内には、特定のタイミングで"アルフヘイム"が出現する場所があり、中に入ると特殊な条件が課せられた戦闘が楽しめる。クリアすると1回目はウィッチハートのかけらかムーンパールのかけら、2回目以降はアーケードバレットが手に入る。

特　徴

- 特定の条件を満たすことで出現する。VERSEをクリアしてステージを逆戻りすると現れていることが多い
- 失敗してもゲームオーバーにならず、すぐに再挑戦できる

特殊な移動方法について

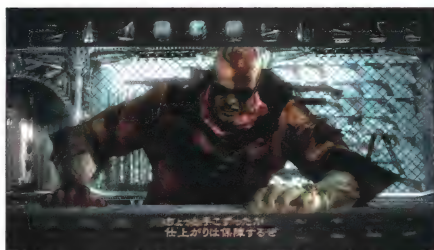
崖崩れや巨大な縦穴などの場所で効果を発揮するのがウィッチウォーク。壁に向かってジャンプや回避を行うことで、その面に足をつけて移動できるようになる。ただし、ウィッチウォークが可能なのは満月が出ているときだけなので、いつでも使えるわけではない。また、特定の場所では、アクションボタンやジャンプボタンの入力が求められる。失敗するとゲームオーバーになることもあるので、用心して進もう。

タイミングが重要な場面もある。円が集束したら入力せよ。

クライマックス

おもにVERSEの締めくくりとして実行できるコマンドで、魔界の怪物などを召還して攻撃を行う大技。入力可能になってから時間が経つと、体力が回復して相手が復活してしまうことがある。画面にクライマックスの文字が見えたらすぐに入力すること。入力に成功すると、トーチャーアタックと同じようにボタンを連打する場面に突入。貰えるヘイロウが増えるので、ボタンを連打してMAX BONUSを狙おう。

チャプター4や7では、ボスの首や腕を切断するときにも行う。

ゲイツオブヘル

チャプターメニュー画面かステージ内にある赤黒い魔方陣を調べると、ゲイツオブヘルに行くことができる。ゲイツオブヘルでは、下のような商品が買えるほか、天使の歌声を渡すことで新たな武器が入手可能。販売される商品は、ゲームを進めていくうちに増えていくので、マメにチェックしておこう。ヘイロウが貯まらず、なかなか商品が買えないようなら、P72を参考にしてヘイロウを稼ごう。

武器を作ると傷だらけになるロダン。中ではいったい何が!?

商品リスト

カテゴリ	名前	価格	購入可能タイミング
WEAPONS	オニキスローゼス·クローン	69800	オニキスローゼス入手後
	ドゥルガー·クローン	129800	ドゥルガー入手後
ACCESSORYS	セルギーの恋人	100000	チャプター1
	魔界交信機	100000	チャプター1
	ブーリーの守護蝶	100000	チャプター1
	セレーネの光	100000	チャプター1
	ディネタの星	100000	チャプター1
	悪因悪果の数珠	100000	チャプター1
	絶望の眼差し	100000	チャプター1
	マハーカーラの月	200000	チャプター1
ITEMS	ロリポップ グリーンハーブ	2000	チャプター1
	メガロリポップ グリーンハーブ	3500	チャプター1
	ロリポップ ブラディローズ	5000	チャプター1
	メガロリポップ ブラディローズ	8000	チャプター1
	ロリポップ イエロームーン	5000	チャプター1
	メガロリポップ イエロームーン	8000	チャプター1
	ロリポップ パープルマジック	3000	チャプター1
	メガロリポップ パープルマジック	5000	チャプター1

カテゴリ	名前	価格	購入可能タイミング
ITEMS	レッドホットショット	5000	チャプター1
	ウィッチハート	30000	チャプター1
	ムーンパール	30000	チャプター1
TECHNIQUES	エアダッヂ	10000	チャプター1
	スティレット	20000	チャプター1
	ヒールスライド	20000	チャプター1
	鉄山靠	30000	チャプター1
	ヒール ストンプ	30000	チャプター1
	ブレイクダンス	15000	チャプター1
	アフターバーナーキック	20000	チャプター1
	ウィッチツイスト	15000	チャプター1
	アンブラン ボータルキック	15000	チャプター1
	バット ウィズイン	30000	チャプター5クリア後
	クロウ ウィズイン	20000	チャプター5クリア後
	アンブラン スピア	20000	クロウ ウィズイン購入後
RODIN'S TREASURES	魔女のたしなみ #01	30000	クルセドラ入手後
	魔女のたしなみ #03	30000	オデット入手後
	魔女のたしなみ #05	30000	ドゥルガー入手後

エンジェルアタック

チャプタークリア後にプレイできるミニゲーム。アーケードバレットひとつにつき3発の銃弾が発射可能で、敵を撃ち落としたときに入るポイントでアイテムと交換できる。また、銃弾やポイントをヘイロウに変換することも可能だ。

ルール

- ●同じ種類の敵を3秒以内に連続して倒すと10ポイント獲得
- ●アフィニティは体なら2発、頭なら1発当てれば倒せる
- ●ディア、デコレイションズは弾を1発当てれば倒せる

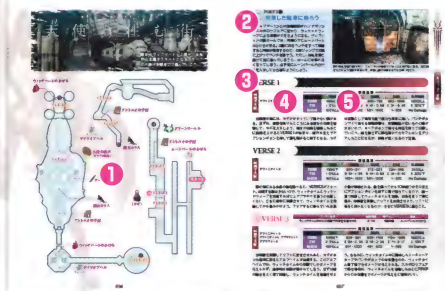
3pt / 5pt / 10pt

景品リスト

名前	ポイント
ロリポップ グリーンハーブ	30
ロリポップ パープルマジック	30
ロリポップ ブラディローズ	30
ロリポップ イエロームーン	30
ブルーウィッチハート	40
ゴールドムーンパール	40

名前	ポイント
メガロリポップ グリーンハーブ	50
メガロリポップ パープルマジック	50
メガロリポップ ブラディローズ	50
メガロリポップ イエロームーン	50
レッドホットショット	70
魔笛	30

ヘッドショットやダブルキルを狙って、多くのポイントを稼ごう。

チャプター攻略の見かた

❶マップ

チャプターの全体マップ。VERSEの開始地点やアルフヘイムの場所、落ちているアイテムなどを記載。アルファベットはマップのつながりを表す

❷ポイント

ステージ攻略のコツ。VERSEは発生しないが、攻略するうえで知っておきたいポイントや仕掛けなどについて解説

❸VERSE

VERSEの番号。基本的には1から順に攻略することになる。魔方陣のマークがあるVERSEはアルフヘイムで、クリア条件、制限時間、被ダメージ、賞品を記載してある

❹出現する敵

難易度Normalプレイ時のVERSE中に現れる敵。( )内の数字は、敵を倒したときに即座に出現する増援の数を表している。つぎの行に書かれてある敵は、出現しているすべての敵を倒したときに現れる増援を表す

❺評価

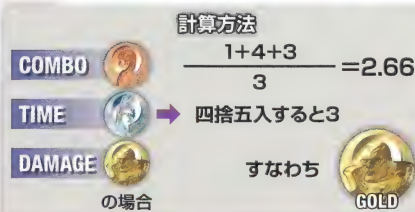
難易度Normalプレイ時のVERSEの評価基準。COMBO、TIME、DAMAGEの3項目で評価がなされ、それぞれの評価を総合してVERSEの評価が下される。詳しくは下で解説

VERSEの評価の決定方法

VERSEの評価は、COMBO、TIME、DAMAGEの3項目の評価から判断される。計算方法は右のとおりで、メダルをポイントとして換算し、平均の数字によって結果が決まる仕組みだ。高評価を狙うなら、あらゆる面でうまく立ち回る必要がある。

すべての評価でプラチナを得たときのみ、最高評価のピュアプラチナとなる。修練を積んでピュアプラチナを目指そう。

メダルをポイントとして換算

STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM	PURE PLATINUM
0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt

チャプターの評価の決定方法

チャプターの評価も計算方法はほぼ同じ。VERSEの評価を数字として換算し、合計したものをチャプターのVERSE数で割ることで決定される。未挑戦のVERSEがあった場合、そのVERSEはゼロポイントとして計算されるので、チャプターの評価を上げたい場合はすべてのVERSEに挑むことが大事。また、アイテムを使ったりコンティニューしたりすると、算出されたチャプター評価から、さらにポイントが引かれる。高評価を狙う場合はアイテムを使わないように心がけよう。

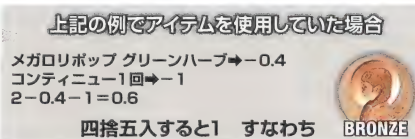
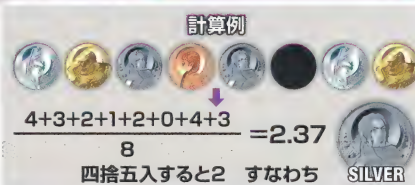
ペナルティポイント

使用アイテム	ポイント
ロリポップ グリーンハーブ	−0.2
メガロリポップ グリーンハーブ	−0.4
ロリポップ ブラディローズ	−0.3
メガロリポップ ブラディローズ	−0.6
ロリポップ イエロームーン	−0.3
メガロリポップ イエロームーン	−0.6

使用アイテム	ポイント
ロリポップ パープルマジック	−0.2
メガロリポップ パープルマジック	−0.4
魔笛	−0.4
レッドホットショット	−1
コンティニュー	−1

上記の例でアイテムを使用していた場合

メガロリポップ グリーンハーブ➡−0.4
コンティニュー1回➡−1
2−0.4−1=0.6

四捨五入すると1 すなわち

序章はVERSEがふたつしかなくチュートリアルの意味合いが強い。まずは攻撃方法を覚えよう。

VERSE 1

出現する敵
- アフィニティ×3
- アフィニティ×4
- デコレイションズ×3
- アフィニティ×3(1)、デコレイションズ×2(4)
- アフィニティ×4、アプラウド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	999以下	1000~2099	2100~3199	3200~6499	6500以上
TIME	8:01以上	6:41~8:00	5:21~6:40	4:01~5:20	4:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

初めてプレイする場合のみ、武器がハンドガンになりウィケッドウィーブが行えない。さらに、デコレイションズを1体倒すまではパンチボタンやキックボタンを押しっぱなしにしても銃撃で追撃できない。また、VERSEが始まるまえにチュートリアルが挿入され、体力ゲージや魔力ゲージが表示されないのも初プレイ時の特徴。いくら攻撃を食らっても問題ないので、ゆっくりと操作方法の確認ができる。

敵が柵の奥に飛び去ったら、崖に向かってジャンプすること。

VERSE 2

出現する敵
- アフィニティ×3(∞)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	699以下	700~1091	1092~1483	1484~2659	2660以上
TIME	1:51以上	1:41~1:50	1:31~1:40	1:21~1:30	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

制限時間5秒のあいだにトーチャーアタックで敵を3体倒せばクリア。ウィッチタイムが発動し続けているので、実際の制限時間は約2分となる。ただし、トーチャーアタックで敵を2体倒すと敵の動きが通常の速さに戻るので注意しよう。通常よりも魔力を溜めやすくなっているので、攻撃していれば簡単にトーチャーアタックを発動できるはずだ。アフィニティを10体倒すとアーケードバレットが出現するので、こちらも狙ってみよう。

ウィッチハートのかけら

B

VERSE6

VERSE8

アントニオの手記

VERSE7

ゲイツオブヘル

B

魔女カラス

A

グリーンローレル

アントニオの手記

ムーンパールのかけら

天使の歌声
（VERS4後）

VERSE4

VERSE2

スタート

アーケードバレット

（ウィッチハートのかけら）

VERSE3

魔女カラス

VERSE1

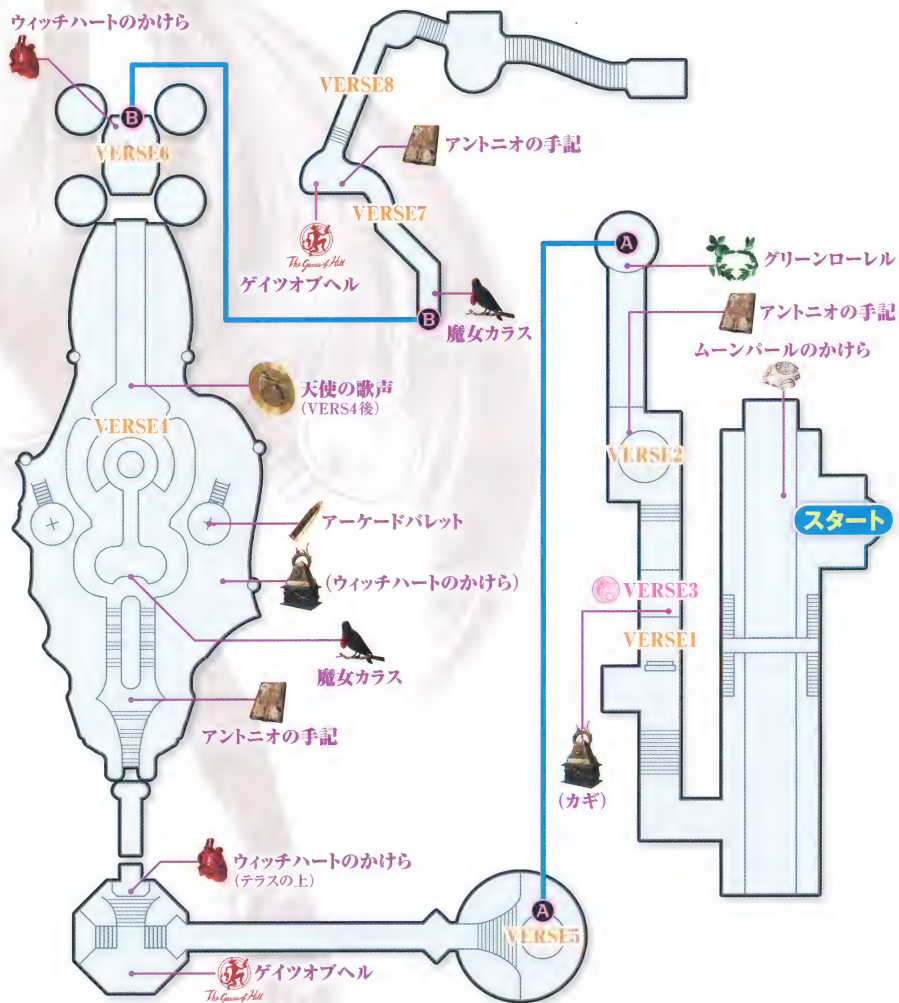
アントニオの手記

（カギ）

ウィッチハートのかけら
（テラスの上）

A

VERSE5

ゲイツオブヘル

※マップ中のアルファベットは、マップのつながりを表しています

POINT❶ 発車した電車に乗ろう

チャプター1からは装備武器がハンドガンからスカボロウフェアに変わり、ウィケッドウィーブによる攻撃ができるようになる。ヴィグリッドの駅ホームでは、列車の下にムーンパールのかけらがある。2階にあるベンチをすべて破壊すると列車が発車するので、2段ジャンプで2階に上がってベンチを壊そう。ただし、改札を通り抜けて先に進んでしまうと、ホームには戻れなくなってしまう。必ずさきにムーンパールのかけらを入手してから進むようにしよう。

駅の改札を通り抜けると、シャッターが閉まってホームに戻れなくなる。さきに進むとこのような壁があるので、攻撃し続け分解させてから奥へ行こう。

VERSE 1

出現する敵
アフィニティ×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	1:01以上	0:51~1:00	0:41~0:50	0:31~0:40	0:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

分解壁の奥には、カギがかかっていて開かない扉がある。まずは、段差を降りたところにある魔女の石棺を破壊して、カギを入手しよう。魔女の石棺を破壊したあとに段差を上がるとVERSE1が始まり、鍵穴の前でアクションボタンを押して扉を開けると終了となる。カギは武器として使用可能で威力も非常に高い。パンチボタンで繰り出せる連続攻撃は、攻撃範囲が広いものの隙が大きいので、キックボタンで出せる突進を使って攻撃していこう。敵を倒さずに扉を開けてもVERSEをクリアしたことになるが、評価が低くなるので注意。

VERSE 2

出現する敵
アフィニティ×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	199以下	200~211	212~223	224~259	260以上
TIME	1:01以上	0:51~1:00	0:41~0:50	0:31~0:40	0:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

扉の奥にある水晶の像を調べると、VERSE2がスタート。出現する敵は少ないので、ウィッチタイムとウィケッドウィーブを活用すればピュアプラチナを狙うのも難しくない。さきに相手に攻撃させて、ウィッチタイムを発動してからたたみかけよう。クリアすると壊れていた水晶の像が修復される。像を調べてから10秒経つかそのままにアクションボタンを押すと雷が落ちてくるので、紙一重で回避してウィッチタイムを発動。水面を走って奥に進み、分解壁を攻撃してリフトを出現させよう。リフトに乗ると戻れなくなるので、さきにVERSE3に挑むこと。

VERSE 3

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
ウィッチタイム中の攻撃のみで天使を全滅させる	2:40	5回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
アフィニティ×3
アフィニティ×4、アプラウド×1
アプラウド×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	599以下	600~851	852~1103	1104~1859	1860以上
TIME	2:31以上	2:24~2:30	2:18~2:23	2:11~2:17	2:10以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

分解壁を攻撃してリフトに変化させたあと、カギがあった場所に戻るとアルフヘイムが出現する。このアルフヘイムでは、ウィッチタイム中の攻撃でしかダメージを与えられず、通常時は攻撃が弾かれてしまう。まずは敵の動きをよく見て回避し、ウィッチタイムを発動させよう。ちなみに、ウィッチタイム中に開始したトーチャーアタックやパンチボタンでのお仕置きのみ、ウィッチタイム終了後でもダメージが与えられる。スカボロウフェアで挑む場合は、ウィッチタイムを発動したあとにPPKPからのお仕置きでダメージを与えると効率がいい。

VERSE 4

出現する敵
アフィニティ×3、アプラウド×1
アフィニティ×2(2)、デコレイションズ×2(7)
アプラウド×1
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2399以下	2400~16799	16800~31199	31200~74399	74400以上
TIME	5:01以上	4:11~5:00	3:21~4:10	2:31~3:20	2:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

大量の敵がつぎつぎと襲いかかってくる難所。あらかじめ壷やベンチなどのオブジェを壊して魔力を満タンの状態にしてから広場の奥へ進み、VERSEを開始しよう。最初にトーチャーアタックを使って杖を奪えば、キックボタンの攻撃で広範囲の敵をまとめて攻撃できる。最後に出現するビラブドは、斧を避けてウィッチタイムを発動したあと、背後に回り込んでPKPのコンボをくり返し当て続ければ安全に倒せる。

ビラブドの体力をゼロにしたらすぐにクライマックスを入力。

VERSE 5

出現する敵
アフィニティ×2(1)、アプラウド×2
アフィニティ×1(1)、アプラウド×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1899以下	1900~9119	9120~16339	16340~37999	38000以上
TIME	3:41以上	3:05~3:40	2:28~3:04	1:51~2:27	1:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

VERSE4の終了後、リフトがあった場所まで戻ると敵が出現。攻撃を当てるかダメージを受けた瞬間からVERSEが開始される。VERSEを開始するまえにゲイツオブヘルに寄って軍隊行進曲を渡し、オニキスローゼスを作ってもらうといいだろう。アプラウドとは通路で遭遇することになるが、通路は狭くて戦いにくい。リフトがある広間までおびき寄せて、囲まれないように位置取りに気をつけつつ戦おう。

オニキスローゼスの銃撃をメインに戦うと反撃されにくい。

VERSE 6

出現する敵
アフィニティ×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	199以下	200~211	212~223	224~259	260以上
TIME	1:01以上	0:51~1:00	0:41~0:50	0:31~0:40	0:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

ドアを開けるとアフィニティが2体出現。攻撃を当てるかダメージを受けることでVERSEが開始する。攻撃を仕掛けてくるのを待ち、ウィッチタイムを発動させてからコンボを叩き込めば、すぐにクリアできるはずだ。なお、建物の中に入ると自動で扉が閉まって広場に戻れなくなってしまうので要注意。魔女の血涙やアーケードバレット、ウィッチハートのかけらを取ってから建物に進入しよう。

アフィニティを広場のほうにおびき寄せて戦うこともできる。

POINT❷ 奥へ進むまえに

建物の内部にもダメージを蓄積させることで通れるようになる分解壁がある。さきへ進むと戻れなくなるので、2階にあるウィッチハートのかけらを忘れずに取っておくこと。分解壁の奥に進んだら、手すりの上の魔女カラスを捕まえよう。逃げられた場合は、さきにVERSE7をクリアして魔女カラスがいた場所から距離を取り、戻ってくるのを待つといい。通路の奥にはゲイツオブヘルがあるので、まだ軍隊行進曲をロダンに渡していないなら必ず寄っておこう。

分解壁を攻撃するときは、ウィケッドウィーブや天使の武器による攻撃など、威力が高いものを連続で当てるのが基本。小技ではなかなか分解できない。

VERSE 7

出現する敵
フォルティトゥード×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300~335	336~371	372~479	480以上
TIME	3:01以上	2:31~3:00	2:01~2:30	1:31~2:00	1:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

分解壁の奥へ進むと魔女狩りが行われていたころの回想シーンが挿入され、VERSE7が開始。仲間の魔女とともに銃撃でダメージを与えていこう。ちなみに、スタート地点付近からさきに進まなければ、火炎弾を発射してくるだけなので戦いやすい。倒すのに苦労するようなら橋まで進まないのも手だ。スタート地点付近で火炎弾をかわしてウィッチタイムを発動しつつ、銃撃やウィケッドウィーブで攻撃していこう。

銃を撃ちながら様子を伺い、弾をギリギリで回避しよう。

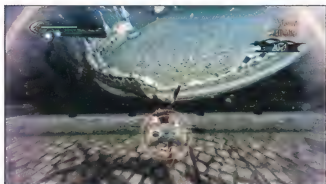
VERSE 8

出現する敵
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	899以下	900~1709	1710~2519	2520~4949	4950以上
TIME	3:41以上	3:05~3:40	2:28~3:04	1:51~2:27	1:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

前半戦　空中で攻撃すれば安全

石橋に乗ると即座にVERSEが開始。這い上がってきたビラブドが、右手で石橋を掴んでベヨネッタを振り落とそうとする。攻撃判定があるのは最初に橋を薙ぎ払う右腕だけなので、腕の動きに注目しておこう。橋を振り回している最中は空中で攻撃すると態勢を崩されにくい。

ある程度時間が経つと橋が放り投げられる。足場に飛ぼう。

後半戦　腕を避けて攻撃する

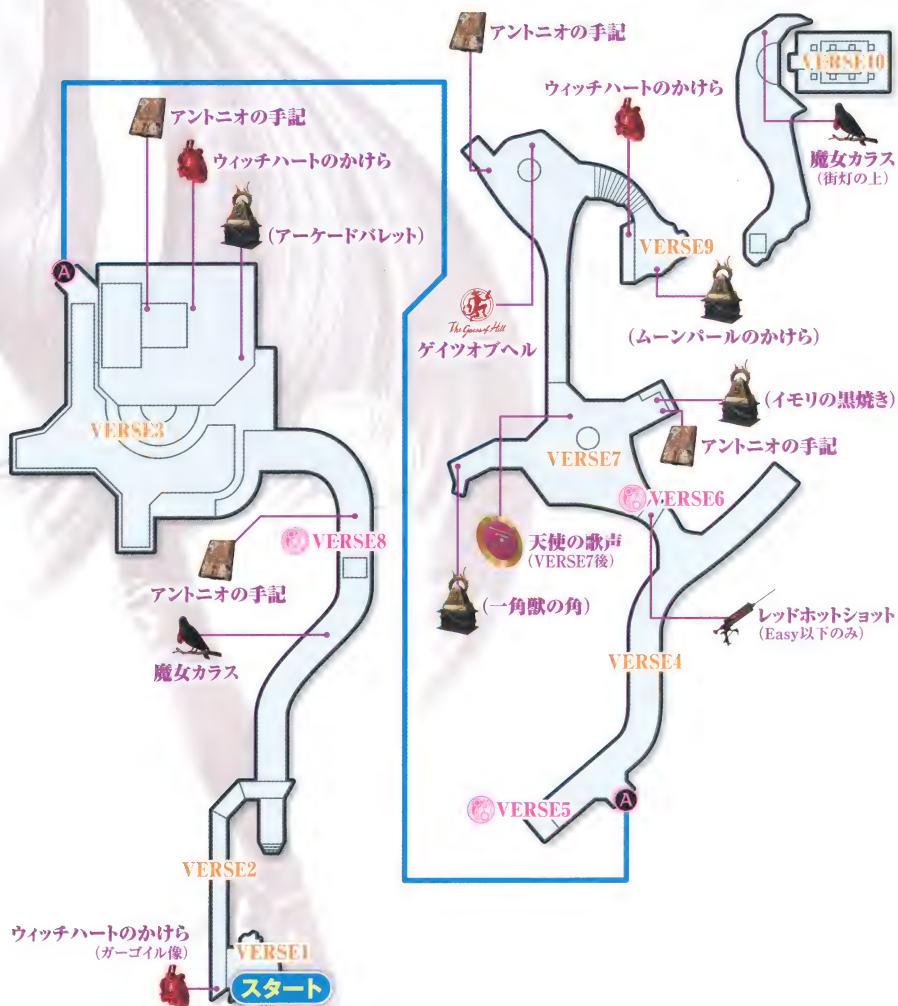
さきへ進むと階段を壊しながらビラブドが追いかけてくる。すぐに広い足場まで引き返し、銃撃しながらビラブドが来るのを待とう。足場の奥で待っていれば、身を乗り出して腕を振り下ろしてくるので、ここでウィッチタイムを発動。これをくり返してクライマックスでトドメだ。

戦闘に時間をかけすぎると足場が崩落してゲームオーバーに。

CHAPTER II

奇縁の街ヴィグリッド

この章で入手できる妖刀 修羅刃は終盤まで頼りになる強力な武器。コンボの操作に慣れておこう。

アントニオの手記
ウィッチハートのかけら
VERSE10
アントニオの手記
ウィッチハートのかけら
魔女カラス
（街灯の上）
（アーケードバレット）
VERSE9
A
ゲイツオブヘル
（ムーンパールのかけら）
VERSE3
（イモリの黒焼き）
VERSE7
アントニオの手記
VERSE6
VERSE8
天使の歌声
（VERSE7後）
アントニオの手記
（一角獣の角）
レッドホットショット
（Easy以下のみ）
魔女カラス
VERSE4
VERSE5
A
VERSE2
ウィッチハートのかけら
（ガーゴイル像）
VERSE1
スタート

※マップ中のアルファベットは、マップのつながりを表しています

VERSE 1

出現する敵	ジャンヌ×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	—	—	—	109以下	110以上
TIME	2:41以上	2:15~2:40	1:48~2:14	1:21~1:47	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

回想シーンでのジャンヌとのバトル。装備武器は当時身に着けていた武器"アンブランシスターズ"に固定され、装備の変更やアイテムの使用が行えない。アクセサリーの効果は反映されるので、装備を変更したい場合はほかのチャプターで変更しておこう。この戦闘中はベヨネッタ、ジャンヌともにウィッチウォークで壁を歩くことが可能。PKPのコンボでジャンヌの体勢を崩しつつ攻撃し、見失ったらロックオンで居場所を見つけよう。

POINT❶ ウィッチウォークで進む

満月が出ると、ウィッチウォークで移動できるようになる。ベヨネッタの足下に青い魔法陣が出ているのが目印だ。壁を歩いているときにジャンプして左スティックを押すとウィッチウォークを解除できるが、下に足場のない場所で行うと落下によるダメージを受けるうえ、スタート地点に戻される。扉にたどり着くまでは不用意にウィッチウォークを解除しないこと。スタート地点に一番近い女性の像を壊してウィッチハートのかけらを手に入れ、さきへと進もう。

崩落した階段の対岸に到着するとウィッチウォークであと戻りできなくなる。そのまえにウィッチハートのかけらは必ず取っておくこと。

VERSE 2

出現する敵	ディア&デコレイションズ、アフィニティ×2、デコレイションズ×3(2)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	1:41以上	1:25~1:40	1:08~1:24	0:51~1:07	0:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

ウィッチウォークで壁を歩いているとディア&デコレイションズが現れる。攻撃を当てるか、ダメージを受けるとVERSEが開始。ディアがすぐに弾を撃ってくるので、ギリギリで避けてウィッチタイムを発動し、一気に倒してしまおう。アフィニティとデコレイションズの増援は、ディア&デコレイションズの出現位置より奥に進むと現れる。万全を期すなら、ディア&デコレイションズを倒してから出現させよう。

アフィニティから杖を奪っておくとVERSE4で役に立つ。

POINT❷ ウィッチタイム中に分解

ウィッチウォークでの移動終了後、扉を開けて進むと分解壁が行く手を阻む。この分解壁は、分解させても一瞬で元に戻ってしまう特殊なもので、水晶の像を調べてウィッチタイムを発動させてから分解することで通り抜けられる仕組みだ。分解壁の奥へ行くと戻れないので、さきに魔女カラスとアントニオの手記を取っておくこと。ちなみに、ウィッチタイム中は魔女カラスの動きも遅くなるので楽に捕まえられる。捕まえるのが苦手なら試してみよう。

ウィッチタイムの発動時間は約10秒。分解壁のまえでウィッチタイムを発動し、ウィケッドウィーブを2回以上出せるコンボを叩き込めばオーケー。

VERSE 3

出現する敵

アフィニティ×4、アプラウド×1
アフィニティ×3、アプラウド×2
アフィニティ×4(1)、ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2899以下	2900~28129	28130~53359	53360~129049	129050以上
TIME	5:01以上	4:11~5:00	3:21~4:10	2:31~3:20	2:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

広場の奥に進もうとするとVERSEが始まる。破壊できるオブジェが多いので、あらかじめパープルバタフライで魔力を溜めてから挑もう。また、一度に現れる敵の数が多いうえに、増援の出現回数も多い。無理に攻撃は仕掛けず、敵の攻撃を避けてウィッチタイムを発動してから反撃を行うことを重視しよう。ビラブドが現れたあとはビラブドが振り回す斧に注意。周囲の敵は斧に巻き込まれるので無視して、斧の攻撃の回避に専念しよう。

VERSE 4

出現する敵

エンチャント×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	199以下	200~211	212~223	224~259	260以上
TIME	0:41以上	0:35~0:40	0:28~0:34	0:21~0:27	0:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

トンネルを抜けると、路面電車が走っている場所に出る。この路面電車にぶつかるとダメージを受けるので要注意。さらに奥へ進もうとすると、横転した路面電車が突っ込んでくるので回避やジャンプでやり過ごそう。続けざまにVERSEが開始され、頭上からエンチャントが降ってくる。動けるようになったらすぐに回避しよう。エンチャントの動きは速いが、オニキスローゼスの銃撃を使えば動きを止められるぞ。

PPPのコンボでくり返し銃撃を行い、動きを止めつつ戦おう。

VERSE 5

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
パンチボタンの入力7回以内、キックボタンの入力6回以内で天使を全滅	0:40	3回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	0:36以上	0:34~0:35	0:33	0:31~0:32	0:30以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

VERSE4終了後、路面電車がやってきた方向に戻るとアルフヘイムが出現。パンチボタンを7回、キックボタンを6回入力してもビラブドを倒せなかった場合は即座に失敗となる。手にオニキスローゼス、足にスカボロウフェアを装備した状態で銃撃しながらPPKKKのコンボを2回叩き込めばクリアできる。攻撃を開始するまえに斧を回避してウィッチタイムを発動することを徹底すれば、ピュアプラチナも獲得可能。

少し離れて正面に立てばほぼ確実に斧を振ってくる。

VERSE 6

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
天使を全滅させる	4:00	3回未満	ウィッチハートのかけら

出現する敵
ディア&デコレイションズ×1、エンチャント×3
アフィニティ×4、アプラウド×1
アフィニティ×4、アプラウド×1
アフィニティ×6、アプラウド×2
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	3399以下	3400~43859	43860~84319	84320~205699	205700以上
TIME	3:51以上	3:41~3:50	3:31~3:40	3:21~3:30	3:20以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

VERSE5と同じくVERSE4終了後に出現する。アルフヘイムは、燃えている電車の近くの建物の渡り廊下にある。ほかのアルフヘイムとは違って、どんな手段で敵を倒してもいいが、増援で現れる敵の数が多いのが特徴。ウィッチタイムの発動に重点を置き、魔力が溜まったらトーチャーアタックで天使の武器を奪って攻撃していこう。とくに杖はキックボタンの攻撃で広範囲を攻撃できるのでオススメだ。

魔力が溜まったら杖を持った敵にトーチャーアタックを狙おう。

VERSE 7

出現する敵
エンチャント×3(2)
ビラブド×1(1)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1599以下	1600~5951	5952~10303	10304~23359	23360以上
TIME	3:21以上	2:48~3:20	2:15~2:47	1:41~2:14	1:40以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

広場の奥に進もうとするとVERSEが始まる。エンチャントはオニキスローゼスの銃撃で対処しよう。このとき、壁や地面に張りついているエンチャントは視認しにくい小さな弾を撃ってくるので優先して倒すこと。エンチャント撃破後のビラブドは、少し離れて斧の攻撃を誘い、斧を避けてウィッチタイムを発動してからの反撃を徹底しよう。残り体力が3割を下回るともう1体を呼ぶが対処法は同じでいい。

最後の1体にトドメを刺すときはクライマックスを入力。

POINT❸ 妖刀 修羅刃を入手

VERSE7の広場の奥に進むとゲイツオブヘルがある。VERSE7をクリア後に手に入る、天使の歌声"月光"を持って行けば妖刀 修羅刃が入手可能だ。ゲイツオブヘルに辿り着くまでに、ウィッチハートのかけら、アーケードバレットがひとつずつ、アントニオの手記がふたつ落ちているので、まだ取っていない場合はVERSE8に向かう際に取っておくこと。体力が減っている場合は、VERSE7の広場の隅にある青いゴミ箱を壊すと出るグリーンローレルで回復しよう。

植木鉢やベンチなどのオブジェは、ゲイツオブヘルやアルフヘイムに行ったり、遠くに離れると復活することがある。調合の素材集めや魔力溜めに利用しよう。

VERSE 8

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
トーチャーアタックで6回以上トドメを刺して天使を全滅させる	2:50	3回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵

アフィニティ×3
アフィニティ×4、アプラウド×1
アフィニティ×6(1)、アプラウド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2299以下	2300~14995	14996~27691	27692~65779	65780以上
TIME	2:42以上	2:35~2:41	2:28~2:34	2:21~2:27	2:20以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

VERSE7終了後、序盤で通った分解壁まで戻るとアルフヘイムが出現している。漫然と戦っているとトーチャーアタックを6回使うまえに敵が全滅してしまうので、ひと工夫が必要。クリア条件を満たすまでは、挑発とウィッチタイムの発動を利用して魔力を溜め、トーチャーアタックを使える状況を作ることが大事だ。挑発で怒った敵は攻撃スピードが上がるので、バット ウィズインが可能になってから挑めばよりクリアしやすくなるぞ。

VERSE 9

出現する敵

アプラウド×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	399以下	400~479	480~559	560~799	800以上
TIME	1:21以上	1:08~1:20	0:55~1:07	0:41~0:54	0:40以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

階段を下ったところにある分解壁に接近するとVERSE開始。アプラウドが2体出現する。VERSE7のビラブドを倒したときに拾える斧を利用すればあっという間に2体とも撃破できるが、斧は強力なのでVERSE10で使った方がいい。VERSE開始後は、左スティックを押して一旦斧を捨てておこう。魔力があればトーチャーアタック、なければ攻撃してくるのを待ってウィッチタイムを発動して反撃しよう。

敵の数が少ないので、こちらから攻撃を仕掛けてもいい。

POINT❹

分解壁で橋を作って進む

VERSE10の舞台となる教会へ行くには、分解壁を攻撃して橋を作る必要がある。ここの分解壁も一瞬で元に戻ってしまうタイプなので、VERSE9クリア後に修復される水晶の像を利用する。十分に分解壁に近づいてからウィッチタイムを発動させ、橋が壁に戻るまえに渡ってしまおう。なお、橋を渡ったあとは戻れなくなるのでアイテムなどの取り忘れがないように、もう一度マップをチェック。また、教会に入るまえに魔女カラスを捕まえるのも忘れずに。

2段ジャンプでは教会方面に飛び移れないが、チャプター5をクリアしてビーストウィズインが可能になれば、分解壁を利用しなくても自由に行き来できるぞ。

VERSE 10

出現する敵
フォルティトゥード×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	999以下	1000~2099	2100~3199	3200~6499	6500以上
TIME	2:41以上	2:15~2:40	1:48~2:14	1:21~1:47	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

前半戦　画面右奥が安全地帯

教会に入るとイベントのあとVERSEが開始される。フォルティトゥードの攻撃パターンは、火球を飛ばす、噛みつく、首を叩きつけるの3つだが、VERSEの開始と同時に画面右奥に行ってしまえば、攻撃を食らうことなく一方的にダメージを与えていける。正攻法で戦う場合は、それぞれの攻撃の予備動作を覚える必要がある。火球を吐くときは、口から炎が漏れるので回避しやすい。そのほかの攻撃の予備動作は下のとおりだ。

歯を2回鳴らしたらこちらに向かって首を伸ばしつつ噛みついてくる。

動きを止めて力を溜めたあと、首を壁や床に激しく叩きつける。

後半戦　足場が狭くなるまえにケリをつける

体力を約3割減らすと、フォルティトゥードが教会を持ち上げ、もうひとつの首を使っての攻撃も行うようになる。しかし、最初に行う噛みつきまでは画面右奥が安全なので、PKPやPPKKKなどウィケッドウィーブを放つコンボで押し切ってしまおう。戦闘終了後は、タイミング良くアクションボタンを押すイベントと左スティックを回転させるイベントがある。いずれも失敗するとゲームオーバーになるので油断は禁物だ。

画面右奥ならもうひとつの首が行う最初の噛みつきを食らわずに済む。

青い輪がボタン入力のアイコンに集束した瞬間にボタンを押そう。

ゲイツオブヘル
VERSE5
レッドホットショット
(Easy以下のみ)
天使の歌声のかけら
(VERSE4後)
(イモリの黒焼き)
VERSE4
(一角獣の角)
VERSE3
VERSE2
(アーケードバレット)
VERSE1
スタート
魔女カラス
VERSE7
アントニオの手記
VERSE6

※マップ中のアルファベットは、マップのつながりを表しています

魔女カラス
(ウィッチハートのかけら)
アントニオの手記
B
アーケードバレット
(ウィッチハートのかけら)
メガロリポップグリーンハーブ
天使の歌声のかけら
ウィッチハートのかけら
アーケードバレット
A
レッドホットショット
(Easy以下のみ)
VERSE10
アントニオの手記
ゲイツオブヘル
VERSE11
VERSE8
スタート
A
VERSE9
VERSE12
(ムーンパールのかけら)

POINT❶ 燃えている地面に注意

このチャプターでは、地面が燃えている場所が数多くある。燃えている地面の上に乗るとダメージを受けよろけてしまうので、足下に注意しながら進もう。敵は燃えている地面の上でもダメージを受けず自由に動くので、戦闘では位置取りにも気をつけること。ちなみに、オデットや火属性のドゥルガーを足に装備すると、燃えている地面の上でもダメージを受けなくなる。このチャプターで高評価を狙うなら、これらの武器を入手してからのほうが賢明だ。

地形で受けたダメージもリザルトに影響する。このチャプターでは、敵からの攻撃だけでなく、地形も気にしながら戦う必要がある。

VERSE 1

出現する敵
アフィニティ×3(10)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1499以下	1500~5099	5100~8699	8700~19499	19500以上
TIME	4:21以上	3:38~4:20	2:55~3:37	2:11~2:54	2:10以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

スタート地点から離れるとVERSEが開始。このVERSEのアフィニティは、体が燃えていて普通に攻撃しても逆にこちらがダメージを受けてしまう。ウィッチタイム発動中は通常どおりダメージが与えられるので、銃撃しながら敵が攻撃してくるのを待とう。ちなみに、天使の武器や火属性のドゥルガーなど、平常時の敵にダメージを与えられる武器もある。クリア後は、先に進むと戻れなくなるので、VERSE2に挑んでから進もう。

VERSE 2

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
20秒間空中に居続ける	2:00	3回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
ディア×5(∞)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	—	—	—	29以下	30以上
TIME	0:47以上	0:45~0:46	0:43~0:44	0:41~0:42	0:40以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

スタート地点の後方にあるゴミ箱を破壊すると、アルフヘイムが出現する。5体のディアが群がってくるので、それらを踏みつけ続けて滞空時間を延ばせば初めて訪れた段階でもクリアは可能。一度踏みつけることに成功したら、垂直にジャンプして同じディアを再度踏むのが攻略のコツ。クルセドラ入手後なら、空中でディアを引き寄せてジャンプボタンを押せば簡単に踏みつけられるので、楽にクリアできる。

うまく踏めない場合は、クルセドラ入手後に挑戦しよう。

VERSE 3

出現する敵	ビラブド×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINA
COMBO	199以下	200~211	212~223	224~259	260以上
TIME	1:41以上	1:25~1:40	1:08~1:24	0:51~1:07	0:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

路面電車が通っていた道を進むと、突然溶岩が流れてきてVERSEがスタートする。溶岩に飲み込まれるか、通路の奥にある地割れに落ちると即座にゲームオーバーとなる。道中には2体のビラブドが待ちかまえているが、カメラを進行方向に切り替えられないので視認しにくい。ビラブドを倒す必要はないので、画面手前に走っている最中に、ビラブドの体が透けて見えたら回避を連続で入力して通り抜けてしまおう。

2体目のビラブドの奥の地割れを飛び越えればクリアだ。

VERSE 4

出現する敵	フェアネス×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300~335	336~371	372~479	480以上
TIME	1:41以上	1:25~1:40	1:08~1:24	0:51~1:07	0:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

広場の中央付近まで進むとフェアネスの登場デモが挿入され、VERSEが開始する。最初に火球が飛んでくるので回避を入力する準備をしておくこと。遠距離で様子を見て火球を誘い、ギリギリで回避してウィッチタイムを発動させてから攻撃するのがフェアネスとの戦いの基本だ。しかし、このVERSEの最初に飛んでくる火球のみギリギリで回避してもウィッチタイムが発動しないので注意しよう。

遠くにいると咆哮する確率も高い。連続回避で避けよう。

VERSE 5

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
天使の武器の攻撃のみで天使を全滅させる	3:00	3回未満	ウィッチハートのかけら

出現する敵	アフィニティ×3 アフィニティ×3、アプラウド×1 アフィニティ×4(2)、アプラウド×1 ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1599以下	1600~5951	5952~10303	10304~22359	23360以上
TIME	2:54以上	2:46~2:53	2:39~2:45	2:31~2:38	2:30以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

アルフヘイムは、チャプター2で分解壁のあった崖の手前にある建物のテラスに出現。アルフヘイム内には杖、弓、剣の3種類の武器が用意されていて、使い終わったらすぐに新たな武器が出現する仕組みになっている。ここは、威力が高く6発撃てる弓を利用するのがオススメ。アフィニティなら1撃で倒せるうえ、コンボポイントも稼ぎやすい。弓が落ちている場所に陣取り、敵の攻撃を避けつつ矢を放っていこう。

弓は、射るまでに時間がかかる。先手を取られそうなら回避。

POINT❷ 吹き出る溶岩の奥へ

ゲイツオブヘルがある広場からさきへ進むには、溶岩が激しく吹き出している場所を通る必要がある。溶岩に触れると、ダメージを受けて弾き飛ばされてしまうので通常は通り抜けられない。そこで、近くにある水晶の像を利用してウィッチタイムを発動し、溶岩が吹き出ていないわずかな瞬間を待ってから通り抜けよう。溶岩が吹き出ている場所を通り抜けると戻れなくなるので、VERSE5やゲイツオブヘルでの買い物をさきに済ませてから進むようにしよう。

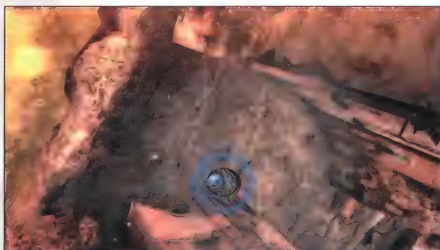
ウィッチタイム発動中でも吹き出た溶岩に触れるとダメージを受けてしまう。ウィッチタイムは約10秒続くので、溶岩が消えるのを待ってから進むこと。

VERSE 6

出現する敵
アフィニティ×3
アフィニティ×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	399以下	400~479	480~559	560~799	800以上
TIME	4:01以上	3:21~4:00	2:41~3:20	2:01~2:40	2:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

溶岩が吹き出ている場所を通り抜けるとVERSE開始。アフィニティが出現するが、少し進むとイベントが発生し、溶岩に飲み込まれるので倒す必要はない。イベントデモ終了後は、建物の壁と溶岩に埋もれていない地面をウィッチウォークで進むことになる。出現する敵はアフィニティ3体のみなので、つぎのVERSEのために魔力は温存しておくといい。道なりに進んで塔の上へ移動すると塔が倒れるので、アクションボタンを狙って押そう。

VERSE 7

出現する敵
フェアネス×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	999以下	1000~2099	2100~3199	3200~6499	6500以上
TIME	2:41以上	2:15~2:40	1:48~2:14	1:21~1:47	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

広場の噴水に近づくとセクションが開始される。VERSE4と同様に最初に火球を撃ってくるので、必ず回避すること。それ以降は、どちらか一方のフェアネスを倒すまで噛みつきしか行わないので、攻撃を避けるのは難しくない。残り1体になったら、VERSE4のように距離を取って火球を誘おう。車に近づいてアクションボタンを押すと投げられるが、ぶつけてもさほどダメージは与えられないので無理に使う必要はない。

戦闘終了後、アクションボタンを連打するイベントがある。

VERSE 8

出現する敵
アフィニティ×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300~335	336~371	372~479	480以上
TIME	1:01以上	0:51~1:00	0:41~0:50	0:31~0:40	0:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

洞窟の奥へ進むとアフィニティが出現。ダメージを与えるか、こちらが攻撃を食らうとVERSEが開始される。溶岩地帯で戦うのは危険なので、足場が安全な場所までおびき寄せてから攻撃を行おう。ここで出現するアフィニティもVERSE1と同じように体が炎に包まれている。ウィッチタイム中に攻撃するか、トーチャーアタックを使って敵の数を減らそう。銃撃や遠距離からのウィケッドウィーブなども有効だ。

POINT❸ 橋が壊れてしまう

VERSE8クリア後、さらに奥に進むと不定期に溶岩が吹き出している場所に出る。溶岩は回避ではすり抜けられないので、吹き出した直後を狙って走り抜けよう。なお、洞窟を逆走すると行き止まりにムーンパールのかけらが入った石棺がある。溶岩が吹き出す地帯を抜けるまえに取っておくこと。ゲイツオブヘルのまえを通ってさらに奥へ進むと、橋が壊れて進めなくなってしまう。ここは一旦引き返してVERSE9をクリアし、橋を直す手段を探そう。

VERSEを飛ばすことになるが、ビーストウィズインとクロウウィズインがあれば橋を修復しなくても直接さきに進むことができる。

VERSE 9

出現する敵
アフィニティ×3

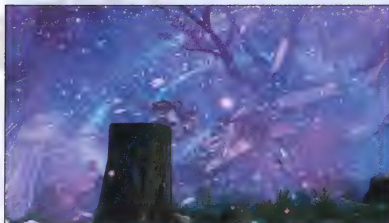
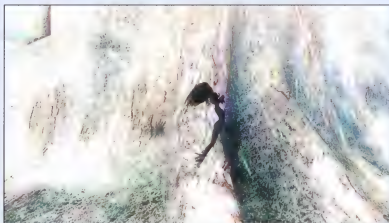
評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300~335	336~371	372~479	480以上
TIME	1:21以上	1:08~1:20	0:55~1:07	0:41~0:54	0:40以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

橋が壊れたあと、引き返して天国門(円状のオブジェ)に近づくとVERSEがスタート。出現する敵はアフィニティが3体のみなので苦戦はしないはず。魔力があるならトーチャーアタックで天使の武器を奪い、キックボタンの攻撃でまとめて倒すのもいい。石橋が壊れたときにゲイツオブヘルがある足場への橋渡しをしていた木の板も破壊されているので、クリア後に行ける場所は天国門の奥のみとなる。

高評価を狙うなら、天使の武器を奪って攻撃するといい。

POINT❹ パラディソで時空砂時計を取る

天国門の光の中に入ると、パラディソ～光の楽園～に行ける。奥にある水晶の像を利用してウィッチタイムを発動し、水面を渡り歩いて浮島の上へと移動しよう。浮島にあるレバーを引けば時空砂時計が手に入る。これを持って洞窟へ戻ることがここでの目的だ。時空砂時計を手に入れるまえに、ウィッチハートのかけらやアーケードバレット、メガロリポップ グリーンハーブ、幻想即興曲のかけらを取っておくこと。

時空砂時計を使うと、時間が戻って壊れた物が修復される。

メガロリポップ グリーンハーブは、浮島の裏側に落ちている。

VERSE 10

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
天使を全滅させる。ただしウィッチタイム無効	2:00	5回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
アフィニティ×4(2)、アプラウド×1
フェアネス×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1199以下	1200～3071	3072～4943	4944～10559	10560以上
TIME	1:56以上	1:51～1:55	1:46～1:50	1:41～1:45	1:40以下
DAMEGE	1201以上	801～1200	401～800	1～400	No Damage

アルフヘイムがあるのはパラディソ～光の楽園～。攻撃をギリギリで回避してもウィッチタイムが発動しなくなり、セレーネの光やマハーカーラの月などのアクセサリーの効果によるウィッチタイムの発動も不可能になる。出現する敵はアフィニティやアプラウドなどの比較的戦いやすい天使ばかりなので、魔力を温存しつつ妖刀修羅刃のPKPのコンボで攻撃。最後に現れるフェアネスにトーチャーアタックを叩き込み、一気に倒そう。

POINT❺ 橋を修復してクルセドラ入手

洞窟に戻って時空砂時計を使用すると石橋が修復される。同時にゲイツオブヘル方面へも戻れるようになっているので、パラディソ～光の楽園～で完成した即興幻想曲をロダンに渡し、クルセドラを作ってもらおう。パラディソ～光の楽園～で時空砂時計を使ってしまった場合は、もう一度レバーを引けば再び時空砂時計が手に入る。また、時空砂時計を持った状態で洞窟に行くとパラディソ～光の楽園～へ戻れなくなるので、アイテムを取り忘れないようにしよう。

クルセドラを入手すると、"RODIN'S TREASURE"の魔女のたしなみ #01の販売が開始。これを使うとクルセドラ装備時にコスチュームが変化する。

VERSE 11

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
ウィケッドウィーブのみで天使を全滅させる	2:40	5回未満	ウィッチハートのかけら

出現する敵
アフィニティ×4(3)
フェアネス×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	399以下	400～479	480～559	560～799	800以上
TIME	2:31以上	2:24～2:30	2:18～2:23	2:11～2:17	2:10以下
DAMEGE	1201以上	801～1200	401～800	1～400	No Damage

橋の修復後、溶岩が吹き出していた場所まで戻るとアルフヘイムが出現している。ウィケッドウィーブのみでしかダメージを与えられない厄介なVERSEだ。オススメは、妖刀 修羅刃のPKPのコンボの最後の一撃のみをヒットさせる方法。パンチボタンを押したまま回避を行い、続いてキックボタンをを押したまま回避を行う。その直後にパンチボタンを押すとウィケッドウィーブのみがくり出せる。この動作をひたすら繰り返そう。

VERSE 12

出現する敵
アフィニティ×3、デコレイションズ×3(5)

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500～649	650～799	800～1249	1250以上
TIME	1:41以上	1:25～1:40	1:08～1:24	0:51～1:07	0:50以下
DAMEGE	1501以上	1001～1500	501～1000	1～500	No Damage

橋を渡っているとアフィニティやデコレイションズが近づいてくる。これらの敵にダメージを与えるか、攻撃を食らうとVERSEがスタート。橋を渡りきると再び橋が壊れ、さらにさきに進むと橋が崩れていくイベントが発生してしまい、VERSEをクリアできなくなる。狭い通路での戦闘となるので、クルセドラで敵を引き寄せてからのPPPPのコンボが猛威を奮う。クルセドラを装備してこのVERSEに挑んでみよう。

橋が壊れたらさきに進まず、敵が近づいてくるのを待とう。

POINT❻ 再びウィッチウォークで移動

VERSE12クリア後、さきへ進むと橋が崩れるイベントが発生。溶岩に落ちないように2段ジャンプを駆使して前進し続けよう。そのあと、飛び移った橋が徐々に傾いていくので、画面にアイコンが出たときにジャンプボタンを入力して足場に飛び移ろう。あとは道なりに進むだけだが、不規則に溶岩が降り注ぐため非常に危険。溶岩の落下地点が赤くなるので、避けながら進むこと。ウィッチウォークで進む場所では、燃えている足場と落ちてくる岩を避けて進もう。

ウィッチウォークで進む場所の手前と上った先の岩場にはウィッチハートのかけらがある。また、コロシアム入口の手前にいる魔女カラスも捕まえよう。

VERSE 1

アウディティオ

フォルティトゥード
Fortitudo

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2399以下	2400~16799	16800~31199	31200~74399	74400以上
TIME	17:21以上	14:28~17:20	11:35~14:27	8:41~11:34	8:40以下
DAMEGE	3001以上	2001~3000	1001~2000	1~1000	No Damage

VERSEはひとつしかなく、フォルティトゥードを倒すとチャプタークリアとなる。戦闘は大きく分けてふたつの段階に分かれていて、竜の首をふたつ切断するまでと本体を攻撃してトドメを刺すときでは戦場が異なる。また、このチャプターでは、ベヨネッタのほとんどの攻撃でウィケッドウィーブがくり出せるようになっているので、どの武器でも遠距離から攻撃が可能だ。

特殊な攻撃

投げる（アクションボタン連打）

フォルティトゥードが気絶したときや、竜の首を切断するときなどに実行できる。

クライマックス（アクションボタン連打）

体力がゼロになったあとにフォルティトゥードが尻尾振りをしたら実行可能。

攻撃パターン

前半戦では、首が2本あるときと1本しかないときの違いはほとんどない。ただしベヨネッタが足場の上にいるときと地上にいるときでは攻撃パターンが大きく異なるので、つぎのページを参考にして対処してほしい。後半戦は、避けやすい攻撃が多いので、前半戦よりも受ける被害は抑えられるはずだ。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
噛みつき	500	○	○
ジャンプ噛みつき	500	○	○
ジャンプ首突っ込み	500	×	○
近距離首突っ込み	500	×	○
ダブル噛みつき	500	○	○
右足踏みつけ	50	×	○
左足踏みつけ	50	×	○
下方噛みつき	500	○	○
下方爆発	100	×	○
火炎弾	500	○	○
火炎ブレス	500	×	○
溶岩噴出し	100	×	×
火炎弾（空中）	500	○	○
突進（空中）	500	○	○
足蹴り（空中）	500	×	○
尻尾振り（空中）	500	×	○
噛みつき（空中）	500	○	○
レーザー（空中）	500	×	○

フォルティトゥード戦のポイント

足場の上でウィッチタイムを狙う

体力ゲージをある程度減らすことで首切断のチャンスが訪れる。足場の上で攻撃を避けてウィッチタイムを発動→ウィッチタイム中に攻撃を当てて気絶させる→足場を降りてダメージを与えて首投げ→首切断、というのが理想的な流れだ。とくに、噛みつきは首を直接攻撃できるチャンスとなるので、確実に避けたいところ。反撃時のコンボは、ウィケッドウィーブを連発できるPPPPKがオススメ。フォルティトゥードが気絶したあとも同じコンボを叩き込んでから首投げを行おう。

噛みつきは、予備動作がほとんどないので避けにくい。食らったときは左スティックを回して振りほどかないとゲームオーバーになる。

相手がコロシアムの壁に上ったら首切断のチャンス。ジャンプボタンを押して足場を乗り継ぎ、接近してからクライマックスを入力だ。

足場の上に戻るには

VERSE開始直後は、溶岩が吹き出している場所が多く地上で戦うのは危険。足場の上で戦い続けるのがベストだ。落ちてしまったら、階段状になっている部分から足場の上に戻ろう。フォルティトゥードが足場の近くに陣取っている場合は、反対側の足場のほうへ移動するといい。また、足場を破壊された場合は、ガレキの山の上に出現する時空砂時計を使えば足場への復帰と修復を同時に行えるぞ。空中で回避できるテクニック"エアダッヂ"は溶岩地帯を移動するのに重宝するので購入しておくと安心だ。

地上での戦いかた

足下が燃えていてもダメージを受けないオデットや炎属性のドゥルガーがない場合、地上で戦うのは危険。気絶したときや時空砂時計を使うと溶岩が静まるので、まず足場の上で戦って相手を気絶させよう。地上で戦うなら、首突っ込みや火炎弾をギリギリで回避できれば、コンボを叩き込む大きなチャンスとなる。少し距離を取ってフォルティトゥードの正面に立ち、攻撃を回避する準備をしておこう。首以外を攻撃してもダメージは与えられないので、背後に回り込むメリットは少ない。

後半は戦いやすい

首を2本切断すると後半戦に突入。制限時間は5秒だが、ウィッチタイムが発動し続けている状態での戦闘なので実際の制限時間は約5分。ただし、攻撃を回避してもウィッチタイムは発動しないことを覚えておこう。上空からの踏み付けや尻尾攻撃は、地面が光った瞬間に回避すれば避けられる。そのほかの攻撃は、どれも予備動作が大きいので回避は難しくない。攻撃回避後に、PKPなどのコンボを叩き込もう。体力をゼロにしたら尻尾を振ってくるので、クライマックスでトドメだ。

魔女カラス

アントニオの手記

VERSE4

天使の歌声のかけら
（VERSE2後）

VERSE2

VERSE1

スタート

VERSE3

アントニオの手記

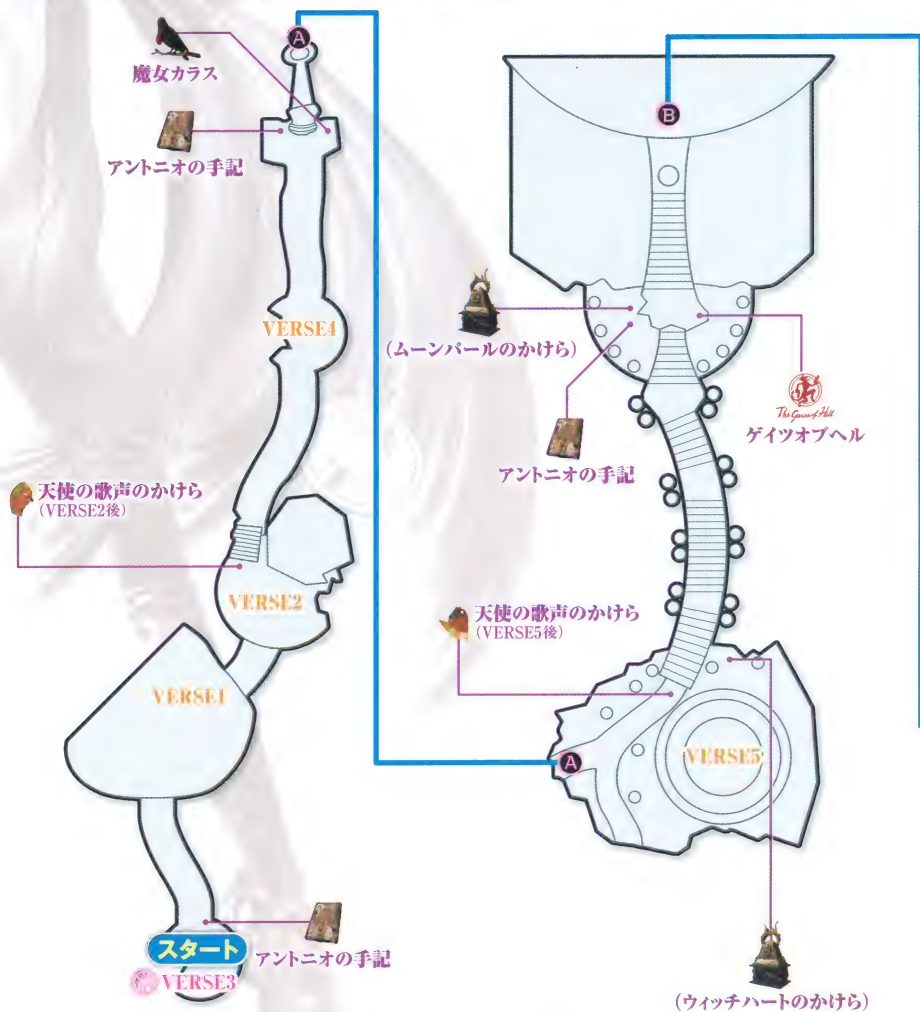
（ムーンパールのかけら）

アントニオの手記

ゲイツオブヘル

天使の歌声のかけら
（VERSE5後）

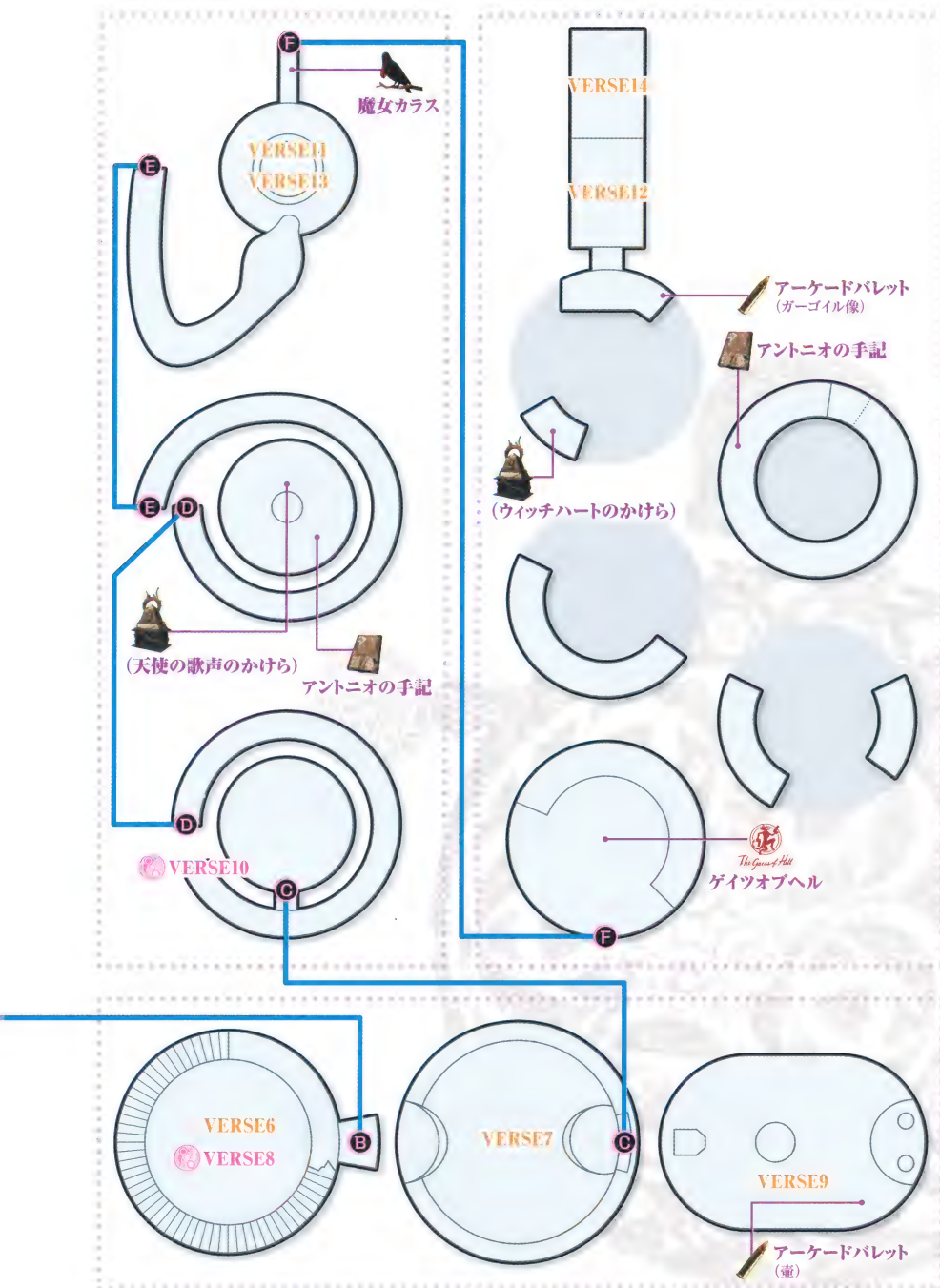
VERSE5

（ウィッチハートのかけら）

※マップ中のアルファベットは、マップのつながりを表しています

VERSE 1

出現する敵
デコレイションズ×6

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	—	—	—	29以下	30以上
TIME	0:37以上	0:31~0:36	0:25~0:30	0:19~0:24	0:18以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

道中には足場が崩落する場所があり、谷に落ちてしまうとダメージを受けてしまう。足場が崩れたらすぐにジャンプで飛び移ろう。エアダッチがあれば、ジャンプの飛距離を伸ばせるので、まだ買っていないなら、一旦チャプターメニューに戻ってゲイツオブヘルに行こう。道なりに進むとデコレイションズが現れてVERSEが開始される。オニキスローゼスの銃撃や、クルセドラで引き寄せて攻撃していこう。

さきに進みすぎると、VERSEがクリアできなくなってしまう。

VERSE 2

出現する敵
グレイス×1、グローリー×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	599以下	600~851	852~1103	1104~1859	1860以上
TIME	2:01以上	1:41~2:00	1:21~1:40	1:01~1:20	1:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

アンブラの魔女 修練場跡の奥に進もうとするとグレイス&グローリーが出現。VERSEの開始とともに攻撃を仕掛けてくるので、まず最初に回避を入力すること。グレイス&グローリーは動きが速く、体力を減らさないとクルセドラで引き寄せることができない。オニキスローゼスの銃撃を当てると動きを止められるので、遠距離からPPPKKKのコンボで毎回銃撃していれば比較的安全にダメージを与えられる。

グレイス(体が赤いほう)をさきに倒して武器を奪おう。

VERSE 3

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
ウィッチタイム中の攻撃のみで天使を全滅させる	3:50	5回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
アプラウド×3 グレイス×1、グローリー×1 フェアネス×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	699以下	700~1091	1092~1483	1484~2659	2660以上
TIME	3:40以上	3:30~3:39	3:21~3:29	3:11~3:20	3:10以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

アルフヘイムは、VERSE2クリア後にチャプターのスタート地点に出現する。ウィッチタイム中の攻撃、またはウィッチタイム中に開始したパンチボタンでのお仕置き、トーチャーアタックでのみダメージが与えられる。体力が多い敵ばかり出現するが、PKPやPPKKKのコンボを使えばとくに悩まされることはない。アプラウド(赤)とグレイス&グローリーのさきに倒したほうは必ず武器を落とすので活用しよう。

グレイス、グローリーが動いたらすぐに回避を入力しよう。

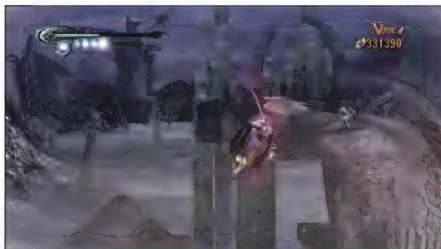
VERSE 4

出現する敵

アフィニティ×4
フィアレス×1、フェアネス×1
アフィニティ×4、アプラウド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1399以下	1400~4339	4340~7279	7280~16099	16100以上
TIME	5:41以上	4:45~5:40	3:48~4:44	2:51~3:47	2:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

修練場跡の階段を上って進むと即座にVERSEが始まる。VERSE1と同様に足場がつぎつぎと壊れるので、様子を見ながら進むこと。円状の足場まで行くとフィアレス、フェアネスが出現。道中のアフィニティは無理に倒す必要はない。フィアレス、フェアネスは離れて様子を見て、攻撃を回避してから反撃でダメージを与えるのがベスト。2体を倒したあとは、再び壊れる足場を飛び移りながら奥へ移動するとクリア。ここの敵も無視していい。

VERSE 5

出現する敵

ディア×4、デコレイションズ×8
グレイス×1、グローリー×1
ハーモニー×3

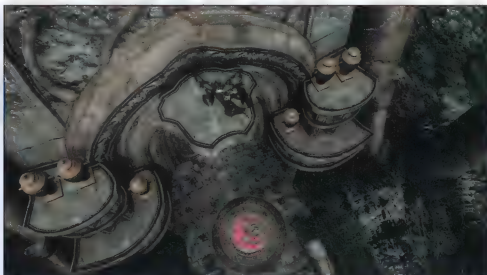
評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1299以下	1300~3665	3666~6031	6032~13129	13130以上
TIME	5:01以上	4:11~5:00	3:21~4:10	2:31~3:20	2:30以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

VERSE4クリア後、近くにある装置を調べると月が出てウィッチウォークが可能になる。円状のモニュメントの穴に飛び込むとVERSEスタート。穴に飛び込むと戻れなくなるので、さきに魔女カラスを捕まえておくこと。穴に入り、対岸に行くとグレイス＆グローリーが出現。戦いかたはVERSE2と同じだ。続けてハーモニーが出現と同時に突進してくる。回避でやりすごし、銃撃やクルセドラで引き寄せて攻撃しよう。

落下中は体当たりで攻撃できる。敵の攻撃は気にせずぶつかろう。

POINT❶ 高いところからスイッチを押す

ヨルムンガンドの杖に続く階段は、竜巻が蛇のように渦巻いて移動している場所がある。つぎにどのような軌道を描いて進むかは影を見れば判別できるので、足下を見ながら当たらないように移動しよう。進路に竜巻がやってきたら回避や2段ジャンプで避けながら進むこと。ヨルムンガンドの杖への扉は固く閉ざされているが、足場を上って最高点から落下して踏みつけると開けられる。扉の奥へ進むと戻れないので、アイテムの取り忘れがないか確認しておこう。

足場の上に乗ると、カメラが自動的に動いてスイッチの位置を見せてくれる。ジャンプして赤いオーラをまといながらスイッチを踏みつけよう。

VERSE 6

出現する敵	
	アーダー×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1099以下	1100~2551	2552~4003	4004~8359	8360以上
TIME	1:41以上	1:25~1:40	1:08~1:24	0:51~1:07	0:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

螺旋階段を上るとデモシーンとともにアーダーが出現し、VERSE開始。アーダーは盾で攻撃を弾き返してくるので、ウィッチタイムを発動してからの反撃や銃撃で動きを止めながら攻撃しよう。アーダーの攻撃は素速く、動作を見てから回避するのが難しい。声が聞こえたらとりあえず回避を入力するくらいの心構えで戦うといい。最初に倒したアーダーは剣を落とすので、一方を倒したら、2体目は剣で攻撃していこう。

攻撃態勢に入ると銃撃でのけ反らないことがあるので注意。

VERSE 7

出現する敵	
	ハーモニー×4

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	109以下	—	—	—	110以上
TIME	1:21以上	1:08~1:20	0:55~1:07	0:41~0:54	0:40以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

VERSE6をクリアするとウィッチウォークで移動可能になるので、壁を伝って塔を上っていこう。ベヨネッタの進行に合わせて壁面に紋章が浮かび上がるので、当たらないように慎重に進むこと。また、階段が落ちてくる場所や壁が崩れるところもあるので油断は禁物だ。ハーモニーが出現したら、一旦ウィッチウォークを解除して塔の最下層におびき寄せてから戦うと足場を気にする必要がなくなるのだ。

塔の中腹で戦うと敵を見失いやすく危険。下に降りて戦おう。

VERSE 8

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
1分間空中に居続ける	2:00	3回未満	ウィッチハートのかけら

出現する敵	
	ディア×16、デコレイションズ×96

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	29以下	—	—	—	30以上
TIME	1:45以上	1:40~1:44	1:36~1:39	1:31~1:35	1:30以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

ハーモニーが出現する程度の高さまで塔を上ると塔の最下層にアルフヘイムが出現する。内容はチャプター3のVERSE2とほぼ同じだが、ここでは1分間空中に居続ける必要がある。チャプター3でクルセドラを入手できていれば、ジャンプ中にパンチボタン押しっぱなしで敵を引き寄せ、踏みつけをくり返せば簡単にクリアできる。クルセドラがない場合は、入手してから改めてここを訪れよう。

どこまで上に行けるかを試してみるのもおもしろいぞ。

VERSE 9

出現する敵
グレイス×1、グローリー×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	699以下	700~1091	1092~1483	1484~2659	2660以上
TIME	2:41以上	2:15~2:40	1:48~2:14	1:21~1:47	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

塔の最上階にある分解壁はウィッチタイム発動中しか通れない。まず、分解壁の反対側にあるレバーを引いて隠し部屋へ行こう。ここで壊れた水晶の像を調べると、グレイス＆グローリーが出現し、VERSEが開始される。これまで通り、オニキスローゼスの銃撃を利用して相手の動きを止めながら戦おう。クリアすると水晶の像が修復されるので、ウィッチタイムを発動させて分解壁を通り抜けられるようになるぞ。

オニキスローゼスなら2体同時に銃撃できることもある。

POINT❷ 螺旋状の足場を上へ

分解壁を抜けると、ヨルムンガンドの杖の外壁からさらに上へ向かうことになる。強風にあおられて落ちないよう、足場の縁で体勢を崩したら、すぐに内側にスティックを入力しよう。進むべきは頂上だが、まずは下に降りてVERSE10に挑戦するといい。上へ進むと竜巻が出現する。影を見て、竜巻が通るルートを避けながら進もう。頂上部付近まで上ると、足場が崩落を始める。落ちると即座にゲームオーバーとなるので走り続けること。

『2台のピアノのためのソナタ』とアントニオの手記が落ちている。

火炎弾が飛んできたらすぐに2段ジャンプして足場に飛び移ろう。

VERSE 10

クリア条件	制限時間	被ダメージ	賞品
パンチボタンの入力10回以内、キックボタンの入力7回以内で天使を全滅	1:00	3回未満	ウィッチハートのかけら

出現する敵
グレイス×1、グローリー×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	0:59以上	0:56~0:58	0:54~0:55	0:51~0:53	0:50以下
DAMEGE	1201以上	801~1200	401~800	1~400	No Damage

アルフヘイムは螺旋状の足場を下った末端付近に出現。パンチボタンを10回、キックボタンを7回入力した時点で敵を全滅させられないと失敗になる。例外的に、天使の武器を使っての攻撃はボタンの入力にカウントされないので、どちらか一方を集中攻撃し、もう一方を拾った武器で倒すと効率がいい。装備武器はオニキスローゼスがオススメ。銃撃しながらのPPPKKKのコンボを使ってグレイスをさきに倒そう。

グレイスが落とす爪のキックボタンによる攻撃が強力。

VERSE 11

出現する敵
インスパイアド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	3:21以上	2:48~3:20	2:15~2:47	1:41~2:14	1:40以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

螺旋状の足場を上り終えるとVERSEがスタート。戦闘開始直後、インスパイアドは遠くを旋回しているが、アクションボタンで銃撃し続けると気絶して足場に落ちてくる。すかさず妖刀 修羅刃のPKPのコンボを2セット叩き込もう。相手が体勢を立て直したら距離を取って攻撃してくるのを待ち、ウィッチタイムの発動を狙う。インスパイアドが再び旋回を始めたら、銃撃で気絶させるか"カウンター"のコマンドを利用して攻撃しよう。

POINT❸ ドゥルガーを入手

VERSE11をクリアしたら、通路にいる魔女カラスを捕まえて塔の中へ。道中で"2台のピアノのためのソナタ"を取り逃がしていなければ、塔のゲイツオブヘルに入ったときにドゥルガーが貰える。塔の階段は崩落している部分が多いので、2段ジャンプを使って上っていこう。塔の内部には、アントニオの手記、ウィッチハートのかけら、アーケードバレットが落ちている。VERSE14を開始すると戻れなくなるので、すべて取ってから進むこと。

螺旋階段はところどころ崩落している。途中にあるアイテムを取り逃さないよう、ひと回りしてから2段ジャンプで上へと進んでいくようにしよう。

VERSE 12

出現する敵
インスパイアド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300~335	336~371	372~479	480以上
TIME	2:01以上	1:41~2:00	1:21~1:40	1:01~1:20	1:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

頂上部に到達するとインスパイアドが出現する。敵にダメージを与えるか、攻撃を食らうとVERSE開始だ。戦いかたはVERSE11と同じでオーケー。旋回中に銃を撃って気絶させてからコンボを見舞う。そして、気絶状態から復帰したらすぐに離れて火炎弾を撃ってくるのを待ち、ウィッチタイムを発動してトドメを刺そう。クリア後、先に進むとVERSE14が始まるので、引き返してVERSE13に挑むのを忘れずに。

インスパイアドを無視してさきに進むこともできる。

VERSE 13

出現する敵
ハーモニー×5

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	699以下	700〜1091	1092〜1483	1484〜2659	2660以上
TIME	3:01以上	2:31〜3:00	2:01〜2:30	1:31〜2:00	1:30以下
DAMEGE	1501以上	1001〜1500	501〜1000	1〜500	No Damage

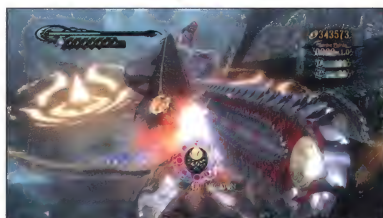
VERSE12クリア後、VERSE11の戦場に戻るとハーモニーが出現。攻撃を加えるかこちらがダメージを受けるとVERSEが始まる。5体のハーモニーを同時に相手することになるので、攻撃範囲の広いクルセドラで挑むのがオススメだ。敵を引き寄せてからの振り回しを利用すれば、相手を一掃できる。なお、敵を全滅させずに魔女カラスがいた通路まで行くとVERSEをクリアできなくなるので要注意。

チェーンソーを取っておけばVERSE14が楽になるぞ。

VERSE 14

出現する敵
ジャンヌ×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	299以下	300〜335	336〜371	372〜479	480以上
TIME	4:01以上	3:21〜4:00	2:41〜3:20	2:01〜2:40	2:00以下
DAMEGE	3001以上	2001〜3000	1001〜2000	1〜1000	No Damage

柵を破壊して進み、ジャンプで足場を渡るイベントを終えるとジャンヌとの戦闘になる。後手に回ると立て続けに攻撃されるので、妖刀 修羅刃のPKPのコンボで強引に攻め続けるといい。この際、最後のパンチボタンを入力した瞬間に回避、またはジャンプを行って隙を消すこと。コンボの途中で攻撃が弾かれた場合は、即座に回避を入力して反撃を避けよう。間合いが離れた場合は、ジャンヌが移動以外のアクションを行ったのを確認した瞬間に回避を入力すれば大抵の攻撃は避けられる。ジャンヌがウィケッドウィーブを使用した際、"カウンター"が可能なときがある。召喚パンチをカウンターした場合はパンチボタン、百烈キックの場合はキックボタンを連打しよう。連打が遅いと逆にダメージを受けるが、MAXまで連打できれば大ダメージを与えることができる。

ジャンヌは、避けてもウィッチタイムが発動しない攻撃が多い。

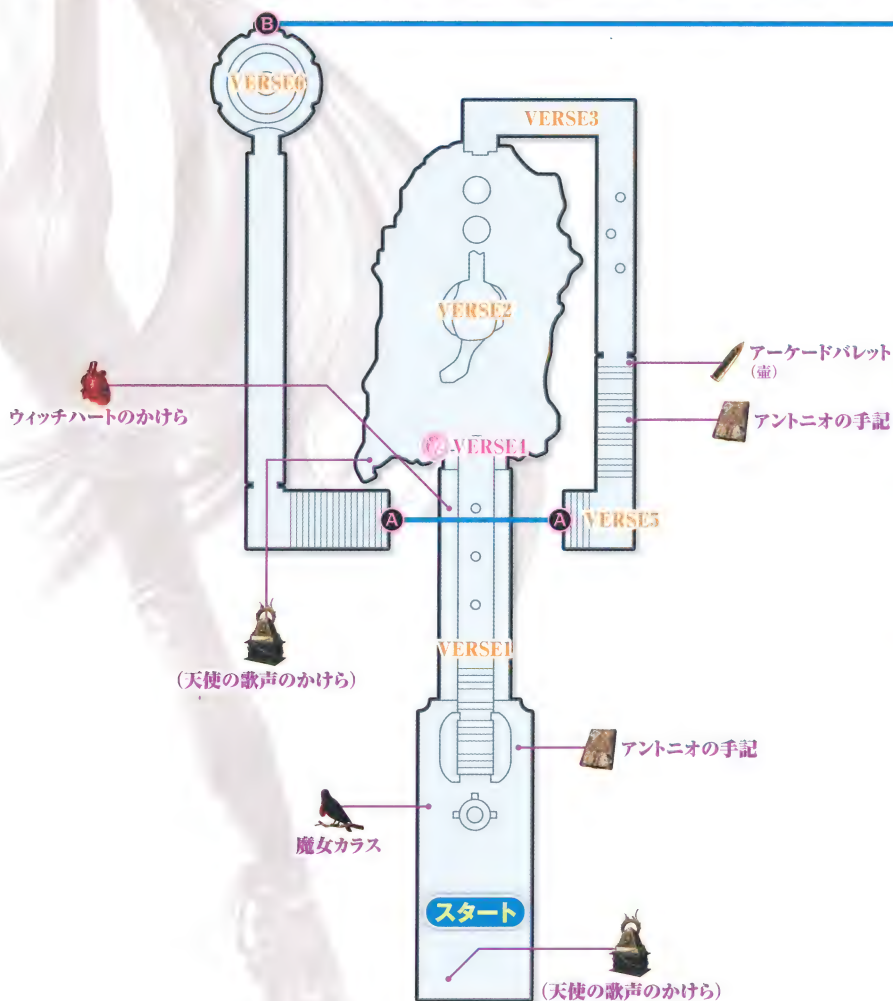
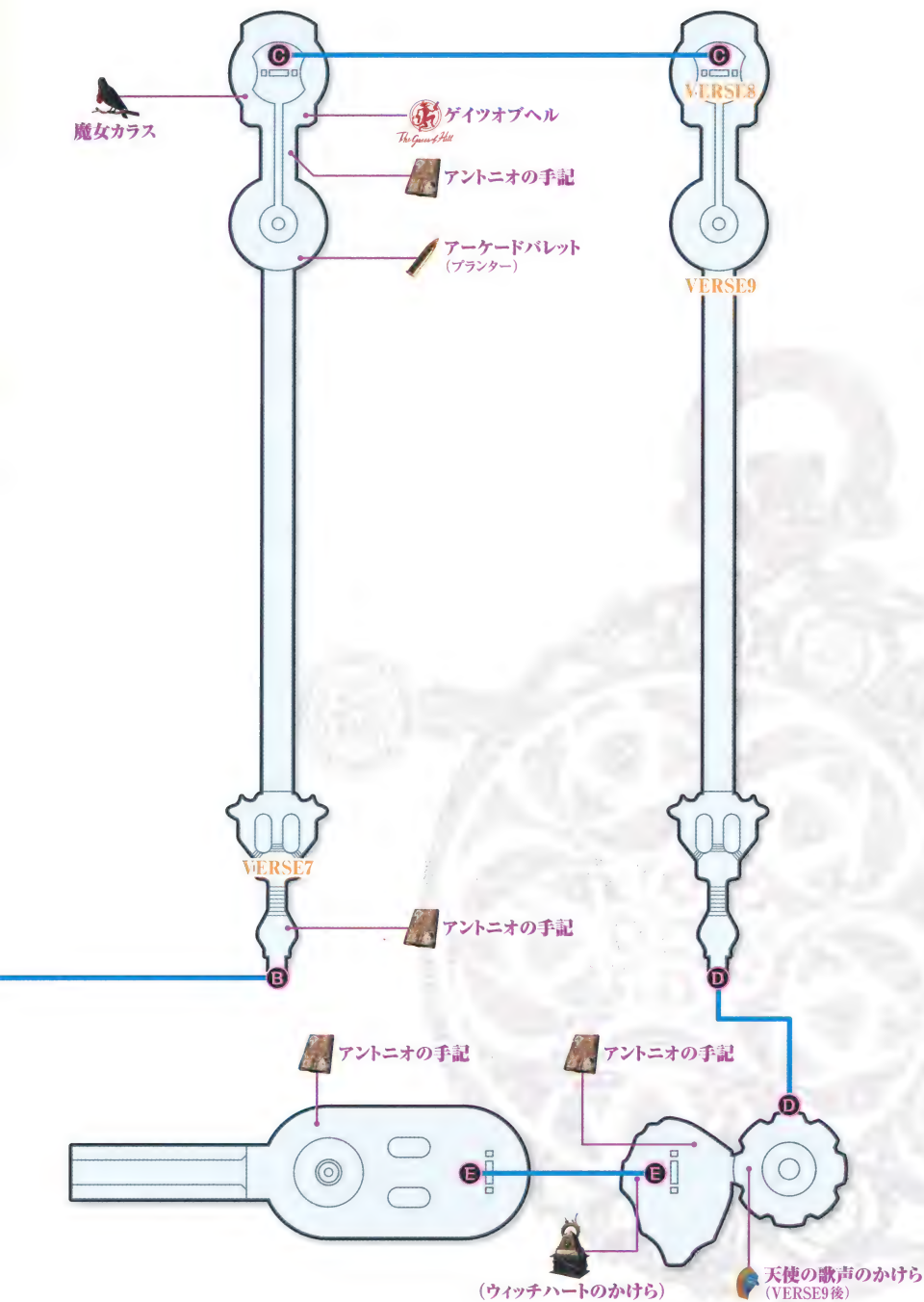
接近して戦っていると"カウンター"のチャンスが訪れる。

POINT❹ ビースト ウィズインを修得

VERSE14をクリアするとビースト ウィズインが可能になる。ウィッチタイムが発動している約30秒のあいだに正面にある足場に飛び移らないとゲームオーバーになってしまうので、ビースト ウィズインを利用して飛び移ろう。ビースト ウィズインは立ち止まると解除されてしまうので、一気に走り抜けること。チャプタークリア後はゲイツオブヘルでバット ウィズインとクロウ ウィズインが販売される。ヘイロウを貯めて必ず両方とも購入しておきたい。

飛び移るのに失敗してしまった場合は、イベントの開始地点に戻される。足場のギリギリから2段ジャンプするようにしよう。

※マップ中のアルファベットは、マップのつながりを表しています

VERSE8
VERSE9
VERSE7
魔女カラス
ゲイツオブヘル
The Gates of Hell
アントニオの手記
アーケードバレット
（プランター）
アントニオの手記
アントニオの手記
アントニオの手記
（ウィッチハートのかけら）
天使の歌声のかけら
（VERSE9後）

VERSE 1

出現する敵
アフィニティ×4、アーダー×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	999以下	1000~2099	2100~3199	3200~6499	6500以上
TIME	2:01以上	1:41~2:00	1:21~1:40	1:01~1:20	1:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

扉を破壊して奥に進むと同時にVERSEが開始される。狭い通路で5体の敵を同時に相手にすることになるので、手にオニキスローゼスを装備して戦うといい。挟み撃ちされないような位置取りを心がければ、複数の敵をまとめて攻撃できるうえ、反撃も受けにくい。このVERSEの敵は、どこまでも追いかけてくるので、広い場所で戦いたい場合は、敵が出現したらスタート地点付近まで引き返すといいだろう。

狭い通路では、オニキスローゼスの銃撃が効果的に機能する。

POINT❶ ヒョウに変身してスイッチを押す

VERSE1をクリアすると、扉を開けるためのスイッチが起動する。扉の奥へ進むと戻れなくなるので、さきに天使の歌声"スケーターズ・ワルツ"のかけらや魔女カラス、ウィッチハートのかけら、アントニオの手記を入手しておくこと。扉は、3つのスイッチを押した状態にすることで開くが、スイッチが押されている時間が非常に短い。通常の走りではとうてい間に合わないので、ビースト ウィズインでスイッチの上を駆け抜けて扉を開けてそのままくぐり抜けよう。

魔女カラスは近づくとすぐに飛び立ってしまうので、走って近づくだけでは捕まえられない。ビーストウィズインで近づこう。

VERSE 2

出現する敵
インスパイアド×2

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	4:01以上	3:21~4:00	2:41~3:20	2:01~2:40	2:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

広場の中央にある水晶の像を調べるとVERSE開始。どちらか一方に狙いを定めてアクションボタンで銃撃を行い、気絶させてから妖刀 修羅刃のPKPのコンボを当て続けてすぐに1体を仕留めよう。このVERSEのインスパイアドは、赤熱化体当たりを行うことが多いので、積極的に"カウンター"を狙おう。また、チャプター5で登場したときとは違って飛び出し噛みつきも行うため、姿が見えなくなったら回避の準備をすること。

POINT❷ 天使の歌声を入手

広場の南西には、岩の奥に天使の歌声"スケーターズ・ワルツ"のかけらが入った魔女の石棺が隠れている。破壊できる岩は壁と色が似ているので見つけにくいが、積み重なった岩の隙間から魔女の石棺が視認できるので、じっくりと捜すこと。岩を壊して魔女の石棺から天使の歌声を入手できたら、VERSE2クリア後に修復された水晶の像を利用してウィッチタイムを発動。水面に乗れるようになるので、地面から吹き出ている水を足場にして奥に進もう。

ウィッチタイムは約10秒間持続する。水晶の像は何度でも利用できるので、時間はかかるがこの先の戦闘に備えて魔力を溜めることもできる。

VERSE 3

出現する敵
ディア×1、デコレイションズ×3
アフィニティ×4、アプラウド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	799以下	800～1375	1376～1951	1952～3679	3680以上
TIME	2:41以上	2:15～2:40	1:48～2:14	1:21～1:47	1:20以下
DAMEGE	1501以上	1001～1500	501～1000	1～500	No Damage

通路に入るとすぐにVERSEが開始される。最初に出現するディアとデコレイションズは、オニキスローゼスの銃撃で楽に全滅させられる。通路を進むと、規則的にトゲが出るトラップが起動する。回避の無敵を利用して避けながら進もう。扉のまえにあるガレキを壊してレバーを倒すとトラップが停止し、敵が出現する。狭い通路での戦闘なのでオニキスローゼスが有効。クリア後は、扉を開けるまえにVERSE4に挑もう。

VERSE 4

クリアー条件	制限時間	被ダメージ	賞品
トーチャーアタックで5回以上トドメを刺して天使を全滅させる	5:00	3回未満	ムーンパールのかけら

出現する敵
アプラウド×3
ハーモニー×4
グレイス×1、グローリー×1
フィアレス×1、フェアネス×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2800以下	2800～25535	25536～48271	48272～116479	116480以上
TIME	4:37以上	4:25～4:36	4:13～4:24	4:01～4:12	4:00以下
DAMEGE	1201以上	801～1200	401～800	1～400	No Damage

VERSE3クリア後、最初に開けた扉の近くにアルフヘイムが出現する。意図的に魔力を溜めないと、トーチャーアタックで5体にトドメを刺すのは難しい。最初のアプラウド3体は、攻撃を見切りやすいので、ウィッチタイムや挑発を利用して魔力を溜めて3体ともトーチャーアタックで仕留めよう。あとは、敵が残り1体になるたびに挑発などで魔力を溜めてトーチャーアタックでトドメを刺せばクリアできる。

攻撃を3回食らうと失敗になるので、慎重に立ち回ろう。

VERSE 5

出現する敵

グレイス×1、グローリー×1
グレイス×1、グローリー×1
アフィニティ×4
アプラウド×3

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1199以下	1200~3071	3072~4943	4944~10559	10560以上
TIME	6:41以上	5:35~6:40	4:28~5:34	3:21~4:27	3:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

扉の奥の曲がり角に到達するとVERSEが開始。グレイス、グローリーは、手にオニキスローゼス、足に炎属性のドゥルガーを装備した状態でPPPKKKのコンボを使えば簡単に倒せる。いずれの攻撃もボタンを長押しして銃撃や爆弾での追加攻撃を行うこと。グレイス、グローリーを倒して先へ進むと橋が崩落してしまうが、ヒョウに変身して2段ジャンプすれば対岸に渡れる。道中の敵は無視してかまわない。

コンボの評価を上げたい場合は、敵をすべて倒しながら進もう。

VERSE 6

出現する敵

アフィニティ×3(12)
アプラウド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1899以下	1900~9119	9120~16339	16340~37999	38000以上
TIME	3:41以上	3:05~3:40	2:28~3:04	1:51~2:27	1:50以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

橋の奥の扉を開けると始まるデモシーンの直後にVERSEが開始。セレッサを守りながらの戦闘で、セレッサを包むバリアが壊れるとゲームオーバーとなる。とはいえ、敵がセレッサを狙うことは少ないので気にする必要はない。戦闘開始直後は、アフィニティは同時に3体までしか出現しないが、6体倒すと4体、10体倒すと5体まで同時に現れるようになる。トーチャーアタックで杖を奪い、回転攻撃で敵を一掃しよう。

バリアは耐久力が減っても少し経つと自動で回復する。

VERSE 7

出現する敵

アフィニティ×3
アフィニティ×2
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	699以下	700~1091	1092~1483	1484~2659	2660以上
TIME	4:01以上	3:21~4:00	2:41~3:20	2:01~2:40	2:00以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

ヴィグリッド 廃墟に入るとすぐにVERSEがスタートする。敵は霊体なので、街灯で殴るかゴミ箱を投げることでしかダメージを与えられない。街灯を拾ってから攻撃に移るまでは時間がかかるため、街灯から離れた場所に敵をおびき寄せるか、ウィッチタイムを発動してから街灯を拾って攻撃すること。敵を全滅させて鉄柵を破り、アーケードに入るとビラブドが追いかけてくる。鉄骨やゴミ箱で動きを止めつつ進もう。

アーケード内は、セレッサと足並みを揃えて進むこと。

POINT❸ 魔力を溜めてから天国門へ

天国門を通るとVERSE8が開始されて戻れなくなる。そのまえに、アーケードバレットやアントニオの手記、魔女カラスを取っておくこと。ゲイツオブヘルはあるが、"スケーターズ・ワルツ"が揃うのはVERSE9終了後なので、新たな武器が貰えるのはチャプター6クリア後となる。ゲイツオブヘルから戻ってくると破壊したオブジェが復活するので、調合用のアイテムを集めつつ、パープルバタフライで魔力を溜めておくといいだろう。

ここにいる魔女カラスも、スタート地点付近にいたものと同じように近づくとすぐに逃げてしまう。ヒョウに変身し、高速で近づいてから捕まえよう。

VERSE 8

出現する敵

フィアレス×1、フェアネス×1
ビラブド×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	1099以下	1100~2551	2552~4003	4004~8359	8360以上
TIME	4:41以上	3:55~4:40	3:08~3:54	2:21~3:07	2:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

天国門へ進入後のデモシーンのあと、すぐに戦闘が始まる。壁を背にして距離を取れば、火炎弾や尻尾攻撃、突進などの回避後に反撃しやすい攻撃すべてに対応できる。ウィッチタイムを発動、または敵を気絶させてから反撃していこう。このVERSEのビラブドは、通常のものとは異なりメテオを降らせることがあるが、PKPやヒールストンプなどのウィケッドウィーブを連発すれば、一方的に攻撃できる。

メテオが落下する直前に地面が赤く光るので避けやすい。

VERSE 9

出現する敵

偽ベヨネッタ×1
ジョイ×1

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	499以下	500~649	650~799	800~1249	1250以上
TIME	4:41以上	3:55~4:40	3:08~3:54	2:21~3:07	2:20以下
DAMEGE	1501以上	1001~1500	501~1000	1~500	No Damage

VERSE8終了直後にスタート。まずは、セレッサを連れ去った偽ベヨネッタを追いかけることになる。ヒョウに変身するとレーザーを避けにくいので、通常状態のまま走って追いかけること。偽ベヨネッタ、ジョイのいずれも、足に炎属性のドゥルガーを装備してPPPKKKでダウンさせ、爆弾で追加攻撃をしていくといい。どちらも戦闘開始直後に必ず攻撃を仕掛けてくるので、回避の準備をしておくこと。

VERSE 1

アウディティオ

テンパランチア
Temperantia

評価基準

	STONE	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM
COMBO	2699以下	2700～23111	23112～43523	43524～104759	104760以上
TIME	16:40以上	13:55～16:40	11:08～13:54	8:21～11:07	8:20以下
DAMEGE	3001以上	2001～3000	1001～2000	1～1000	No Damage

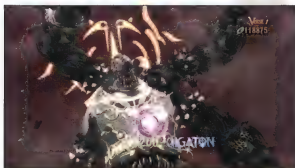
ステージの構成はチャプター4と同じで、テンパランチアを倒せばクリアとなる。また、ほとんどの攻撃でウィケッドウィーブがくり出せる点も同じ。戦闘は、テンパランチアの両腕を引きちぎるまでの前半戦と本体に直接攻撃を仕掛ける後半戦に分かれている。素早く倒したい場合は妖刀 修羅刃のPKPのコンボ、コンボ評価を上げたい場合は、オデットの連続蹴りをメインに使おう。

連続攻撃でコンボポイントを稼ぎやすい。手数を増やしやすいオデットの出番だ。

特殊な攻撃

腕もぎ取り(アクションボタン連打)

回転足場破壊パンチで"回避"に成功後、腕のコアを破壊すると実行できる。

クライマックス(アクションボタン連打)

体力をゼロにして、テンパランチアの頭部がうなだれているあいだに実行可能。

攻撃パターン

上の5つが腕があるときに行う攻撃。溜めパンチや回転足場破壊パンチは回避やマハーカーラの月では防げないので、前者は力を溜めているあいだに攻撃して仰け反らせる。後者は"回避"コマンドを入力することでダメージを受けるのを避けられる。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
バルカン砲	200	○	○
足場破壊バルカン	0	○	×
足場破壊フック	500	○	○
溜めパンチ	500	×	×
回転足場破壊パンチ	500	×	×
光の矢	150	○	○
コアフラッシュ	300	○	○
竜巻	200	×	×
目から光弾	150	○	○
額から光弾	300	○	○
回転レーザー	500	○	○
触手攻撃	500+特殊	×	×

テンパランチア戦のポイント

腕ひとつ目の破壊

テンパランチアの腕は足場から比較的近い位置にあるので、通常時でもウィケッドウィーブが当たることが多い。腕が両方あるときは、腕を使った攻撃しか行わないのが特徴。片方の腕で足場をつかんだときは、2段ジャンプしてPPPPKのコンボを行えば安全。バルカンで足場を破壊されてもダメージは受けないぞ。

体力ゲージを6割近く減らすと回転足場破壊パンチを行う。"回避"を入力だ。

腕に乗ったらヒョウに変身して竜巻を避けながら前進し、コアを破壊しよう。

腕ふたつ目の破壊

片腕を失うと、足場破壊バルカンを行わなくなる代わりに口から竜巻、目から光弾を発射するようになる。相手が足場をつかんだら下のように腕に密着して攻撃を行い、どの攻撃を行うかを見てつぎの行動に移ろう。バルカンの場合はその場で攻撃を続行。光弾や竜巻の場合は、腕から離れて回避に専念しよう。

片腕だけになっても足場破壊フックは行う。対処法は下で詳しく解説する。

ある程度体力を減らすと再び回転足場破壊パンチを行う。避けてコアを破壊だ。

足場破壊フックの対処法

足場破壊フックを回避すると自動でウィッチタイムが発動し、ジャンプボタンで足場を乗り継いで進むことになる。視認しにくいが飛べる足場は点滅していて、車が近くにある足場まで移動すると"つかむ"コマンドでテンパランチアに投げられる。その後、再びウィッチタイムが発動するので、ジャンプボタンを連打して広い足場に急いで戻れば、しばらくのあいだ無防備な腕を攻撃し続けられるぞ。車は、テンパランチアから遠い位置にあるので、離れるように足場を移動すれば見つけやすい。

胴体のコアの破壊

両腕をもぎ取ると、ウィッチウォークで胴体に着地する。まずは、頭部付近に張られたバリアを解除するため、コアを破壊しよう。コアがあるのは腰の左側と右側、背面の計3ヵ所。妖刀修羅刃のPKPのコンボを2回当てれば破壊できるが、コアが攻撃を行う前兆が見えたら回避の準備をすること。

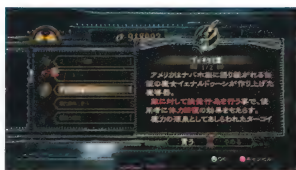
左回りか右回りのどちらでもいいので、同じ方向に進み続けたほうがコアを発見しやすい。銃撃を利用すればコンボを途切れさせずに戦える。

頭部を攻撃してトドメを刺す

コアをすべて破壊すれば残すは頭部のみとなる。目や額から光弾を発射してきた場合は、頭部を中心に円を描くように走れば避けられる。回転レーザーは、ウィッチタイム発動のチャンスなのでギリギリで回避すること。予備動作が短い口触手攫みは、顔の正面に立たないようにして食らうのを未然に防ごう。

回転レーザーは攻撃判定が出現し続けるタイプの攻撃なので、ウィッチタイムの終了直後に避ければ、再びウィッチタイムを発動できる。

ヘイロウを稼ぐには?

アイテムはもちろん、テクニックにアクセサリーと、ゲイツオブヘルで買い物をするには大量のヘイロウが必要になる。ヘイロウはおもに敵を倒したときやオブジェクトを壊したときに入手できるが、チャプターを進めているだけではなかなか貯まらないだろう。そこで、ここではヘイロウの稼ぎ方を解説。欲しい装備をいち早く入手するためにも、ヘイロウ稼ぎは欠かせないぞ。

ヘイロウの稼ぎ方を覚えれば、高額なアクセサリーも楽に購入できるぞ。

コンボポイントで稼ぐのが手っ取り早い

戦闘中に表示されるコンボポイントはそのままヘイロウとして換算される。1回の戦闘で多くのコンボポイントを稼げば、大量のヘイロウも手に入るというわけだ。コンボポイントは敵に攻撃を当てると加算されていき、累計ポイントが100ポイント上乗せされるごとに倍率が増えていく。また、加算されるポイントは攻撃の種類によって決まっていて、基本的に威力が高いほどポイントが多くなっている。コンボポイントを稼ぐうえで有効なのが天使の武器。天使の武器はすべてポイントが高く、少ない攻撃で多くのコンボポイントを稼げる。こまめに天使の武器を拾って攻撃することがヘイロウ稼ぎの第一歩だ。

敵から手に入るヘイロウでは、ボスでもない限り稼ぎにくい。

コンボポイントで換算されるヘイロウを増やすといいぞ。

チャプター2のVERSE6のアルフヘイムがオススメ

コンボポイントでヘイロウを稼ぐにはアルフヘイムがオススメ。ある程度稼いでからクリアするまえにわざと失敗すれば、短時間で何度も戦闘をこなせる。とくにオススメなのがチャプター2のVERSE 6。出現する天使に杖を持ったアフィニティが多く、杖のキックボタンでの攻撃でコンボポイントを多く稼げるからだ。魔力が溜まったらアフィニティをトーチャーアタックで倒して杖を拾い、キックボタンの攻撃で多くの敵を巻き込んで攻撃していこう。このとき、ウィッチタイムを発動させてから攻撃すると、よりコンボポイントを稼げる。最後に出現するビラブドでわざと失敗し、何度もくり返そう。

アフィニティから杖を奪い、周囲の敵をまとめて攻撃しよう。

出現する敵が多いので、巻き込めば大量のポイントを稼げる。

慣れてきたら絶望の眼差しでさらに稼ごう

アルフヘイムで順調にコンボポイントを稼げるようになったら、よりヘイロウを稼ぐためにアクセサリーの"絶望の眼差し"を装備して挑戦してみよう。"絶望の眼差し"ですべての敵が怒り状態になるので、コンボポイントがさらに稼げるようになる。また、敵を倒したときに出現するヘイロウは通常時の2倍になる。総合的により多くのヘイロウが稼げるのだ。ただし、怒り中の敵は攻撃の頻度が高く、攻撃が素速くなる。通常よりも素速い反応が求められる。かなり難しくなるが、1回で稼げるヘイロウは飛躍的にアップする。

慣れてきたら最高コンボポイントを目指してみよう。

天使攻略

下級三隊 天使

アフィニティ

Affinity

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	可	可	可

集団で襲いかかってくる尖兵

最下位階級"精霊"に属する天使で、さまざまな神具を扱える。体力は少なく、単独で襲いかかってくることは少ない。もっとも戦う機会が多く攻撃パターンも少ないので、早い段階で無傷で倒せるようになっておきたいところ。パンチボタンで浮かせたあとやダウン中には"お仕置き"が可能だ。

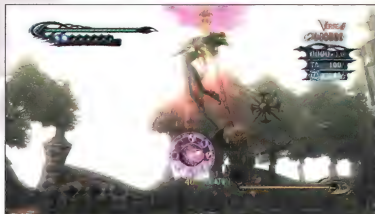
攻撃パターン

手にした武器によって攻撃パターンは違うが、どのタイプのアフィニティでもパンチは行ってくる。基本的に武器を使っての攻撃は1種類しかないが、杖タイプのみ縦振り、横振り、飛び込み縦振りの3パターンがある。スーザフォンを使っての攻撃は、避けてもウィッチタイムを発動できないが、敵にも攻撃が当たる特殊なものとなっている。威力が高く、なぎ払うように照射するので、敵を巻き込むように撃たせるといい。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
縦振り	200	○	○
横振り	200	○	○
パンチ	100	○	○
飛び込み縦振り	200	○	○
モーニングスター	300	○	○
トランペット	400	○	○
スーザフォン	400	×	○
飛行攻撃	200	○	○

トーチャーアタック

アイアンメイデン(キックボタン連打)

ベヨネッタとアフィニティが地上にいるときに正面からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

絞首刑(キックボタン連打)

ベヨネッタかアフィニティが空中にいるときにトーチャーアタックを仕掛けることで発動する。

ギロチン(キックボタン連打)

ベヨネッタとアフィニティが地上にいるときに背後からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

墓石落とし(キックボタン連打)

アフィニティがダウンしているときにトーチャーアタックを仕掛けると発動する。

アフィニティ戦のポイント

杖タイプ

離れて飛び込み攻撃を誘う

どの攻撃も予備動作が大きく、ウィッチタイムを狙いやすい。より確実にウィッチタイムの発動を狙うなら、距離をとって飛び込み攻撃を使わせよう。攻撃中はウィケッドウィーブやダウン、浮かせ効果のある攻撃以外を当てても体勢を崩せないことがあるので、同時に攻撃を開始したら回避の準備をしておこう。

複数のアフィニティに囲まれたときは、いったん遠くに逃げよう。

杖はコンボポイント稼ぎに最適の武器なので、複数のタイプのアフィニティがいる場合は、杖タイプを優先して狙おう。

モーニングスタータイプ

隙が大きく倒しやすい

モーニングスターによる攻撃は、予備動作が非常に長い。モーニングスターを振り回し始めたら2～3発攻撃して体力を奪い、振り下ろすタイミングに合わせて回避を行ってウィッチタイムを発動しよう。モーニングスターを振り下ろすときにこちらの位置に向き直すので、背後を取っても油断しないこと。

近距離しか攻撃できず、ほかのタイプより積極的に近づいてくる。

パンチのほうが予備動作が短い。どちらの攻撃がきても対処できるように意識して戦うことが大事だ。

トランペットタイプ

ラッパの音が聞こえたら弾を警戒

トランペットを吹いて弾を飛ばしてくるタイプで、自分からベヨネッタに近づくことは少ない。弾を飛ばすまえに必ずトランペットの音が聞こえてくるため、画面外からの攻撃や混戦状態での狙撃にも対処しやすい。弾速は遅めなので、ウィッチタイムを発動したいときは引きつけて回避すること。

近づくとパンチを行うことがある。遠距離で様子を見たほうが安全だ。

ウィッチタイム中は、飛んできた弾を攻撃すると跳ね返せる。

スーザフォンタイプ

空中から攻撃を行う

スーザフォンによるビームは、アフィニティの右前方から左前方までなぎ払うように照射される。攻撃判定が出現し続けるので、回避のタイミングが早いと食らってしまうことがある。2段ジャンプで回避するほうが安全だ。スーザフォンタイプは飛べないので、頭上から攻撃すれば反撃も受けずに済む。

こちらが高い位置にいると、相手は攻撃する手段がなくなる。

ほかのアフィニティよりも体が大きく、パンチの攻撃範囲が広い。

下級三隊 大天使

アプラウド

Applaud

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	可	赤のみ	赤のみ

アフィニティを率いる大天使

見た目はアフィニティに似ているが、体力、攻撃力ともにこちらのほうが上。多数のアフィニティとともに襲いかかってくることが多い。パンチで浮かせたあとやダウン中に"お仕置き"が実行可能。体力が画面右下に表示される敵の中では弱い部類で、トーチャーアタックを決めれば体力が満タンでも一撃で倒せる。

攻撃パターン

青い服を着た杖タイプの攻撃パターンは右の表組みの上から7つ。残りの4種類が赤い服を着た弓タイプが行う攻撃で、両方のタイプが共通で行う攻撃は存在しない。杖タイプは地上で、弓タイプは空中から攻撃を仕掛けてくることが多いのが特徴だ。なお、弓は剣に変形させることが可能になっていて、弓タイプが地上に降りると矢は撃たず、剣での攻撃のみとなる。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
縦振り	200	○	○
横振り	200	○	○
パンチ	100	○	○
回転突進	300	○	○
飛行攻撃	200	×	×
紋章攻撃	400	×	×
弓剣振り	200	○	○
弓剣地面刺し	200	○	○
飛行突進攻撃	300	○	○
飛行弓攻撃	400	○	○

トーチャーアタック

アイアンメイデン（キックボタン連打）

ベヨネッタとアプラウドが地上にいるときに正面からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

絞首刑（キックボタン連打）

ベヨネッタかアプラウドが空中にいるときにトーチャーアタックを仕掛けることで発動する。

ギロチン（キックボタン連打）

ベヨネッタとアプラウドが地上にいるときに背後からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

墓石落とし（キックボタン連打）

アプラウドがダウンしているときにトーチャーアタックを仕掛けると発動する。

アプラウド戦のポイント

対青タイプ

杖に注目し続ける

縦振りや横振りは、モーションこそアフィニティと同じだが、振りが非常に速い。予備動作が見えたら、すぐに回避を行わないと食らってしまうので、アプラウドが近づいてきたら杖の動きに注目しておこう。一方で、パンチや飛び込み攻撃は予備動作が長いので、回避が遅れることはないはずだ。

怒り状態になると杖の振りがさらに速くなる。

対青タイプ

回転突進、紋章攻撃の予備動作を見逃さない

杖の振りが速いので遠距離から攻撃して飛び込み攻撃を誘いたいところだが、アプラウドは回転突進や紋章攻撃など、遠距離の攻撃手段も豊富なので油断は禁物だ。呪文を唱えながら杖を地面に突き立てるのが地面紋章攻撃の予備動作。ベヨネッタの足下に紋章が出現するので、回避かジャンプで避けよう。アプラウドの正面に空間のゆがみが生じることがあるが、それはアプラウドが回転突進を行う前兆。射程が長いので、しっかりと回避を行わないと痛い目にあってしまう。

アプラウドが腰を落とすと空間がゆがむ。この間は銃撃が通用しない。

回転しながらの突進。ギリギリで避けてウィッチタイムを発動しよう。

対赤タイプ

地面に降ろす

弓タイプのアプラウドは、空中から攻撃してくることが多い。複数の敵に囲まれている状況でアプラウドに飛ばれると視界に入れられないことが多く、死角から放たれた矢や突進を避けるのは非常に困難。空中でキックして地面に叩きつける、クルセドラで引き寄せる、挑発などの行動で地上に下ろそう。

空中で弓を剣に変形させているときは突進してくる確率が高い。

対赤タイプ

遠くから様子を見て剣を地面に刺させる

弓タイプのアプラウドが地面にいるときの行動は単純。ベヨネッタが近くにいるときは剣を振り、遠くにいるときは剣を地面に突き立てる。前者は少しでも反応が遅れると食らってしまうほど予備動作が短く危険。あえて距離を取って、後者の攻撃を出させてから反撃を行おう。離れていると再び飛ぶことがあるが、攻撃の頻度は地上ほど高くないのですぐに叩き落とせるはずだ。弓タイプは、平常時でもPPPKなどのコンボでダウン、P·Pなどのコンボで浮かせられるので、積極的に活用しよう。

地面に剣を突き立てたあと、地面から剣が飛び出してくる。

走るだけでも避けられるが、回避でウィッチタイムの発動を狙おう。

下級三隊 権天使

アーダー

Ardor

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	瀕死時のみ可	不可	不可

鉄壁の守りを誇る権天使

アフィニティ、アプラウドのさらに上の階級の天使だが、パンチボタンで浮かせたあとやダウン中に"お仕置き"が可能な点、状況に応じて4パターンのトーチャーアタックが使える点は同じ。大きな盾を装備しているのが特徴で、ダメージを与えて盾を破壊するまでは、アクションボタンによる銃撃がはじき返される。

攻撃パターン

アーダーが行う攻撃は6種類で、いずれの攻撃も剣を使ったものとなる。横切り、回転斬りは、突き→横切り→回転切りの順にくり出すコンボ専用の攻撃。ジャンプ斬りは、ベヨネッタがアーダーよりも高い位置にいるときのみ行う。横切りや突きは予備動作が非常に短いので、アーダーが移動以外の動きを見せた瞬間に回避を行うクセをつけておこう。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
横振り	200	○	○
突き	200	○	○
横斬り	200	○	○
回転斬り	200	○	○
刀突進	400	○	○
ジャンプ斬り	300	○	○

トーチャーアタック

アイアンメイデン（キックボタン連打）

ベヨネッタとアーダーが地上にいるときに正面からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

絞首刑（キックボタン連打）

ベヨネッタかアーダーが空中にいるときにトーチャーアタックを仕掛けることで発動する。

ギロチン（キックボタン連打）

ベヨネッタとアーダーが地上にいるときに背後からトーチャーアタックを仕掛けると発動。

墓石落とし（キックボタン連打）

アーダーがダウンしているときにトーチャーアタックを仕掛けると墓石落としが発動する。

アーダー戦のポイント

踏みつけで動きを封じる

重装備で守りを固めてはいるが、踏みつけには弱い。密着に近い距離でアーダーの方向にスティックを倒しながらジャンプボタンを連打すれば、ほぼ確実に踏みつけが成功してアーダーの体勢を崩せる。アーダーは体が大きく、連続で踏みつけを行うのが簡単なので、足にスカボロウフェアを装備しておけば、連続で踏みつけ続けるだけで無傷で倒すことも可能だ。

体勢を崩しているあいだに攻撃を叩き込もう。

左回りに移動して様子を見る

正攻法で戦う場合、厄介なのが横振りや突きからのコンボ。どちらも予備動作が短く、くると分かっていても食らってしまうことがある。そこでオススメなのが下のようにアーダーを中心に左回りに移動しながら様子を伺う方法。アーダーが突きを出していた場合、突きは空を斬るのでつぎに横斬りがくることを見越して回避を入力。横振りを出していた場合は、終わり際がベヨネッタに届くまえに回避をすること。どちらの場合もウィッチタイムが発動するので、すかさず反撃しよう。この方法で戦う場合は、広い場所へとおびき寄せるといい。敵をロックすると回避しきれないので、ロックせずに移動すること。

左回りに走り続ける。少しでも立ち止まると突きを食らってしまう。

アーダーのアクションに合わせて回避を入力し、ウィッチタイム発動。

オニキスローゼスでゴリ押し

左回りを続けられないような狭い場所で戦う場合は、手にオニキスローゼス、足に炎属性のドゥルガーを装備し、PPPKKKのコンボを行うのが効果的。どの攻撃もボタンを長押しして銃撃や爆弾による追加攻撃を行うこと。アーダーが仰け反らなかった場合は、攻撃態勢に入っているということなので直ちに回避を入力すればウィッチタイムを発動できる。

周囲の敵も攻撃できるのでとくに混戦で役に立つ。

攻撃をはじかれたら回避

マハーカーラの月装備時のベヨネッタと同じように、アーダーもこちらの攻撃を弾き返すことができる。弾き返したあとは、ほぼ確実に何らかの攻撃を行うので、即座に回避を入力しよう。弾き返す動作は剣で行うため、盾を破壊したからといって油断しないこと。弾かれる攻撃は、アーダーに直接触れる攻撃のみで、銃撃のほかにクルセドラでの攻撃も有効。とくに上記で解説した銃撃と爆弾による攻撃が効果的だ。やや離れた距離から銃弾と爆弾を当てるように出していこう。また、背後から攻撃した場合は、アーダーに直接触れる攻撃でも弾かれる心配がない。背後を取れたら心おきなく攻撃していこう。

剣でこちらの攻撃を弾き返す。こちらの攻撃を防ぐだけのときもある。

即座に回避を入力して、アーダーの反撃を避けよう。

中級三隊 能天使

ビラブド

Beloved

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	不可	不可	不可

強靭な肉体が唸りを上げる

アーダーよりもさらに高位の"能天使"にあたる。ベヨネッタの3倍はあろうかという巨大な体からくり出される攻撃はどれも威力バツグン。その反面、動きは鈍重なので慣れてしまえば戦いやすい相手だ。トーチャーアタックはできないが、体力をゼロにするとクライマックスでトドメを刺せる場面が多いのが特徴。

慣れれば華麗に攻撃をかわして大技を叩き込める。攻撃を見極めよう。

攻撃パターン

ビラブドの攻撃パターンは多彩。とくに密着に近い状態で戦っていると、右足踏みつけや左足キック、掴みなどの予備動作がほとんどない攻撃を行うことが多いので危険。なお、メテオや額レーザーはチャプター6のVERSE8で戦うビラブドしか行わない特殊な攻撃となっている。どちらの攻撃もベヨネッタが遠くにいると使ってくることが多い。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
縦切り	500	○	○
横切り	500	○	○
右足踏みつけ	200	×	○
左足キック	200	×	○
振り返り左足キック	200	×	○
掴み	100	○	○
メテオ	500	○	○
額レーザー	500	×	○
足元斧攻撃	500	○	○
踏み込みパンチ	300	×	○
足元パンチ	300	×	○
胸元パンチ	300	×	○
バックブロー	300	×	○
ジャンプ攻撃	500	×	○

クライマックス

ゴモラ召喚(アクションボタン連打)

ビラブドの体力がゼロになると発動できる。VERSEによってはクライマックスなしでトドメが刺せることもある。

ビラブド戦のポイント

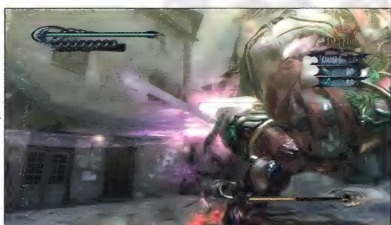
ウィケッドウィーブ連発で圧倒

ビラブドは、PPPKのコンボの足払いや空中キックを当ててもダウンせず、P·Pなどのコンボを当てても浮かすことができない。その代わり、ウィケッドウィーブを当てたときに大きく体勢を崩すので、PKPのコンボを連発すれば一方的に攻撃し続けられる。最後のパンチボタンを入力した直後にジャンプしてもう一度PKPを入力するのがコツだ。

ウィッチタイム発動中でもダウンさせられない。

斧を避けてウィッチタイムを発動

ウィケッドウィーブが有効とはいえ、闇雲にPKPをくり出しても返り討ちにあってしまうことも多い。ビラブドが現れたら、下のように銃を撃ちながら程度距離を取り、横斬りや縦斬りを誘おう。どちらの攻撃も斧を振りかぶるのが予備動作となっているため避けやすい。回避したらすぐにPKPのコンボを使ってビラブドの体勢を崩そう。斧を振るタイミングが分かってきたら、ギリギリで避けてウィッチタイムの発動を狙う。ウィッチタイムの発動に成功した場合も使うコンボはPKPがオススメ。ドゥルガーを入手済みなら、足に装着してPPPKKKのキックの部分で3回爆弾を出すことで一気に体力を奪える。

ビラブドは横振りの使用頻度が高い。斧を振りかぶるのを待とう。

ウィッチタイムの発動に失敗しても、PKPのコンボは当てられる。

上空からの攻撃に弱い

ビラブドには、自身より高い位置にベヨネッタがいるときの攻撃手段が縦振りしかないのも弱点のひとつ。しかも、近距離にいるときは縦振りを行うことはまずないので、踏みつけを利用してビラブドよりも高い位置に居続ければ、ビラブドは手も足もでない。頭上からオニキスローゼスの銃撃やドゥルガーの爆弾などで攻撃を行えば一方的にダメージを与えられる。

踏み台にして頭上に行けば反撃されずに攻撃できる。

掴まれたらすぐに振りほどこう

ビラブドに接近して戦っていると、斧から手を離してベヨネッタを掴もうとするときがある。回避に成功すればウィッチタイムが発動するのでそのまま反撃に移れるが、予備動作が短く非常に避けにくい。掴まれたあと、何もしないと踏みつぶされてゲームオーバーになってしまう。左スティックをグルグルと回してすぐに手から抜け出そう。また、ビラブドの近くにいるとキックをしてくる場合もある。斧ばかりに注目しすぎて、足の動きを見るのがおろそかにならないようにすること。掴みやキックを食らうのを避けるためにも、上で解説したように頭上から攻撃を行うか遠距離で斧を誘ってから反撃に移ろう。

足下にいるときや背後にいるときに手を伸ばしてくる。

左スティックを回して抜け出したら、そのまま攻撃しよう。

下級三隊 天使

ディア&デコレイションズ
Dear&Decorations

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	可	可	可

空中を優雅に漂うキューピッド

天使の中では霊的な力が低く、体力や攻撃力も低い。ディアの周囲にデコレイションズを伴っているディア&デコレイションズとして出現する場合と、ディアとデコレイションズが単体で現れることがある。アクションボタンの銃撃でもすぐに倒せるほど体力が低いので、苦戦することは少ない。

攻撃パターン

ディア&デコレイションズとして出現した場合の攻撃パターンは上の4種類。デコレイションズ一斉攻撃は、デコレイションズをベヨネッタの周囲に展開させて同時に突進させる攻撃。デコレイションズランダム攻撃は、ベヨネッタの周囲にデコレイションズを展開させる点は同じだが、デコレイションズが時間差でつぎつぎと突進してくるので避けにくい。

ディア&デコレイションズの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
エネルギー弾	300	○	○
追尾弾	200	×	○
デコレイションズ一斉攻撃	120	○	○
デコレイションズランダム攻撃	120	○	○
ディアの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
エネルギー弾	200	○	○
突進	120	○	○
デコレイションズの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
噛み付き	100	×	×
突進	120	○	○

パンサーシュート(キックボタン連打)

パンサーシュート(キックボタン連打)

ある程度ダメージを与えるとディアやデコレイションズが気絶する。彼らが気絶しているうちに近くまで行くと実行可能だ。

ディア&デコレイションズ戦のポイント

対ディア&デコレイションズ

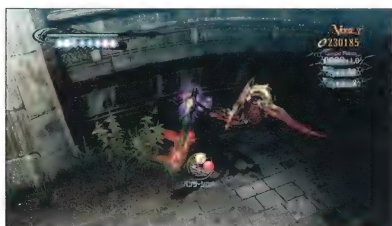
オニキスローゼスでまとめて倒す

チャプター2のVERSE2のように、ディア&デコレイションズとして出現した場合、デコレイションズを倒してもあまり意味はない。ディアがいる限りつぎつぎと新たなデコレイションズが現れてしまうためだ。オニキスローゼスの銃撃ならディアとデコレイションズを同時に攻撃できるぞ。

バリアを張られても気にせずに銃撃し続けよう。

共通

パンサーシュートを狙う

ダメージを受けて気絶したディアやデコレイションズに近づくと、"パンサーシュート"を実行できる。パンサーシュートは、ディアやデコレイションズを全力で蹴り、周囲の敵にもダメージを与えられる便利な攻撃だ。蹴りの動作に入った瞬間から、敵を蹴るまでのあいだは無敵状態になるのも利点のひとつ。キックボタンを連打しながらカメラを操作して、多くの敵が巻き込めそうな位置にシュートしよう。なお、ディア&デコレイションズとして登場した敵はパンサーシュートができない。

気絶したディア、デコレイションズは地面に落下する。

蹴った相手だけでなく、周囲の敵も一掃できる。

共通

射程の長い武器で攻撃する

ディアやデコレイションズは、つねに動きながらベヨネッタの周囲を漂っている。そのため、妖刀 修羅刃やドゥルガーのようにリーチが短い武器では攻撃が届かない場面が多くなってしまう。オニキスローゼスやクルセドラなど遠距離を攻撃できる武器に切り替えるか、アクションボタンの銃撃で攻撃しよう。

ウィケッドウィーブで強引に攻撃する手もある。

対デコレイションズ

噛みつかれたらスティックを回して振り払う

デコレイションズ単体での攻撃手段は、突進か噛みつきのふたつのみ。どちらも射程が短く、攻撃の直前にこちらに近づいてくるため回避しやすい。とはいえ、死角から攻撃されると避けるのは難しいので、複数のデコレイションズに囲まれたときは、こまめにターゲットを変えることが大事。噛みつきを食らったときは、左スティックをグルグルと回転させてすぐに振りほどくこと。受けるダメージは微量だが、放っておくと体力がゼロになるまで減り続けてしまう。

顔が4つに割れて急接近してくる。できれば食らうまえに撃退したい。

振りほどくまでは移動すらできない。スティックを回そう。

下級三隊 天使

エンチャント

Enchant

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	可	可	可

死角から敵を狙う灼熱の車輪

低位の天使なので攻撃力は低め。1体で出現することはなく、必ず複数で襲いかかってくるのが特徴だ。出現直後からせわしなく移動し続けるので、リーチが短い武器ではなかなか攻撃を当てられない。また、壁や地面に張りついて出現することもあり、こちらのタイプは攻撃を受けるまで弾を発射し続ける。

移動速度が速いが、攻撃の頻度は多くないので、被害は受けにくい。

攻撃パターン

エネルギー弾は、エンチャントが壁や地面に張りついているときにのみ行う攻撃で、ほかの攻撃は一切行わない。弾が小さく速いため、非常に避けにくい攻撃となっている。一方で、移動しているエンチャントは攻撃を行うまえに必ず炎をまとう性質があるので避けやすい。全体的に威力が低く、すべての攻撃でウィッチタイムが発動できるのが特徴だ。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
突進	100	○	○
分裂突進	100	○	○
回転ジャンプ	100	○	○
エネルギー弾	200	○	○

特殊な攻撃

つかむ(左スティックを回す)

エンチャントが気絶したときに実行できる。回しているあいだにも攻撃判定が出現するほか、キックボタンを押すとすぐに投げられる。

倒しかた

ビームを撃つエンチャントから倒す

エンチャントと戦うときは、壁や床に張りついてエネルギー弾を撃っているものから倒すのが定石。弾が小さく、弾速も速いため見てから回避するのが困難だからだ。エンチャントが出現したら、周囲を見渡して壁などに張りついて動かないものがいないか確認しよう。また、弾を撃つときには独特の音が鳴るので、聴覚を頼りに捜すのもアリ。音が聞こえたら回避しよう。

遠距離にいるエンチャントは弾を撃ってこない。

オニキスローゼスで動きを止める

動き始めたエンチャントは、ベヨネッタの周りをグルグルと回り続けたあと、不定期に突進などの攻撃を行う。回転移動はベヨネッタからある程度距離を取って行われるため、妖刀 修羅刃やドゥルガーでは捉えられないことが多い。そこで効果的なのがオニキスローゼスの銃撃。広範囲に弾を発射するので高速で移動している敵にもヒットさせやすく、弾が当たれば一瞬動きが止まり、続く攻撃が確実に当たる。妖刀 修羅刃やドゥルガーなどで攻撃したい場合は、壁を背にした状態で待つのがオススメ。ベヨネッタを中心に円を描くエンチャントの習性を逆に利用し、壁で動きを止めて攻撃しよう。

PPPのコンボで毎回銃撃を行い、動き回るエンチャントを捉えよう。

相手を自動で補足してくれるので、ほぼ確実に銃撃がヒットする。

炎をまとったら警戒しよう

走り回っているエンチャントは、攻撃を行うまえに必ず炎をまとう。エンチャントが炎をまとってから攻撃に移るまでには時間がかかるので、距離が近い場合はさきに攻撃してひるませてしまおう。攻撃が届かない距離にいるときは、攻撃せずに周囲の様子を伺いつつ突進してくるのを待ったほうがいい。ギリギリで回避してウィッチタイムを発動させよう。

距離が近ければ、炎をまとっても気にせず攻めよう。

エンチャントを気絶させるには

エンチャントを気絶させると"つかむ"が実行できる。つかむで投げ飛ばせば確実にトドメを刺せるうえ、周囲にも攻撃が可能だ。エンチャントを気絶させる方法はふたつ。銃撃以外の攻撃である程度ダメージを与えるかマハーカーラの月での防御を成功させればオーケー。前者の方法で気絶させる場合は、上でも説明したとおり壁を背にしてエンチャントが近づいてくるのを待つといい。マハーカーラの月を装備しているなら、炎をまとうのを待ったあと、エンチャントの方向にスティックをくり返し倒していれば簡単に気絶させられる。なお、壁に張りついたエンチャントは気絶しても弾を撃ってくるので油断は禁物だ。

掴んだエンチャントを振り回す動作にも攻撃判定がある。

投げたい方向にスティックを倒しながらキックボタンを押そう。

中級三隊 主天使・力天使

フィアレス&フェアネス

Fearless&Fairness

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	瀕死時のみ可	不可	不可

大きな顎で悪魔をかみ砕く

フィアレスは雷を、フェアネスは炎を司る天使。前者のほうが天使としてのランクはひとつ上だが、基本的な動きは同じ。チャプター5で2匹が出揃ってからは、ペアで出現することが多い。仰け反りにくく、攻撃を弾き返してくることもあるためウィッチタイム中に仕留めたい。

攻撃パターン

レーザーと尻尾攻撃、横歩き尻尾攻撃、高速ステップ噛みつきがフィアレスのみが行う攻撃、火炎弾、咆哮がフェアネスのみが行う攻撃、残りの8種類が共通で行う攻撃となっている。噛みつく攻撃の種類が多いのが特徴で、どれも威力が高い。遠距離にいるときの攻撃のほうが見切りやすいため、離れて様子を見てウィッチタイムの発動を狙うのが基本の戦いかただ。

フィアレス&フェアネス共通の攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
噛み付き	400	○	○
遠距離噛みつき	400	○	○
ワープ噛みつき	400	○	○
ジャンプ噛みつき	400	○	○
上昇噛み付き	400	○	○
突進	400	×	○
振り向き爪ひっかき	100	○	○

フィアレスのみの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
レーザー	400	×	○
尻尾攻撃	100	○	○
横歩き尻尾攻撃	100	○	○

フェアネスのみの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
火炎弾	200	○	○
咆哮	—	×	×
高速ステップ噛みつき	400	○	○

トーチャーアタック

車輪（キックボタン連打）

空中、地上など場所を問わず発動可能。MAXまで連打すれば体力の最大値の6割以上を減らせる。

フィアレス&フェアネス戦のポイント

共通

接近戦は危険

フィアレス、フェアネスと戦うときに危険なのが各種噛みつき攻撃。予備動作が短く、避けにくいのが特徴だ。基本的にウィケッドウィーブ以外の攻撃を当てても仰け反らないので、コンボで攻撃しているあいだに反撃されることが多い。遠距離で行う攻撃を避けてウィッチタイムを発動してから反撃しよう。

接近戦では、つねに噛みつきを意識して攻撃すること。

共通

壁にぶつけて気絶させよう

遠距離から様子を見ていると、口を大きく開けて突進してくることがある。突進は、ギリギリで避けてもウィッチタイムが発動できないため、予備動作が見えたらすぐに相手の進路から離れよう。すると、突進の状態で壁にぶつかった相手はしばらくのあいだ気絶するので、一気に体力を奪うチャンスとなる。攻撃するときは、ウィケッドウィーブが2回ヒットする妖刀 修羅刃のPKPのコンボがオススメ。接近戦を挑むときも同様のコンボをくり返せば一方敵に攻撃し続けられることが多い。

口を大きく開けたあと、猛スピードでまっすぐ走ってくる。

突進を食らった場合は、壁にぶつかっても気絶しない。

対フェアネス

火炎弾を撃たせる

フェアネスは、ベヨネッタが遠くにいると火炎弾か咆哮、突進で攻撃してくる。とくに火炎弾は使用頻度が高く、ギリギリで避ければウィッチタイムを発動可能。接近戦は危険なので、火炎弾を誘うのがフェアネスと戦うときのセオリー。咆哮の予備動作が見えたときは、連続で回避して避けよう。

火炎弾は弾速が高い。口を開けたらすぐに回避だ。

対フィアレス

尻尾攻撃とビームの避けかた

ベヨネッタとの距離が大きく開いているときのフィアレスの攻撃パターンは尻尾攻撃か横歩き尻尾攻撃、ビーム、突進の4種類。尻尾攻撃を行うときは、その前兆として下のように尻尾を立てる動作が見られる。尻尾の穂先が高速回転を始めたら、尻尾をこちらに突き立ててくるので、回避してウィッチタイムを発動しよう。ビームは、フィアレスの左前方から右前方に向かってなぎ払うように発射される。避けてもウィッチタイムは発動できないので、ジャンプしながら近づいて攻撃しよう。

尻尾を立ててから攻撃を行うまでには少し時間がかかる。

穂先が回転し始めたら攻撃が来る合図。回避する準備をしよう。

中級三隊 能天使

グレイス&グローリー

Grace&Glory

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	瀕死時のみ可	可	可

素早い動きで敵を翻弄

炎をまとうグレイスと雷を操るグローリーの双子の天使で、必ず2体ひと組で出現する。動きが速く、サイドステップやバックステップを多用するため、闇雲に攻撃してもなかなか攻撃を当てられない。さらに、予備動作が短い攻撃が多く、避けにくいものばかりなので、無傷で倒すには慣れが必要だ。

攻撃パターン

グレイスのみ回転攻撃、グローリーのみ電撃や突進キックを行う以外は、グレイスとグローリーの攻撃パターンはほぼ同じ。5連コンボやアッパー～3連コンボは、名前の通り連続で攻撃を行うコンボのことで、空振りした場合は途中で攻撃を中断することがある。コンボをすべて食らうと大幅に体力が減るので、初段を食らったら回避を連打して抜けだそう。

グレイス、グローリー共通の攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
両爪攻撃	400	○	○
5連コンボ1	200	○	○
5連コンボ2	200	○	○
5連コンボ3	200	○	○
5連コンボ4	200	○	○
5連コンボ5	200	○	○
アッパー	400	○	○
アッパー～3連コンボ1	400	○	○
アッパー～3連コンボ2	200	○	○
アッパー～3連コンボ3	400	○	○
地面潜り	400	○	○

グローリーの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
突進キック	400	○	○
電撃	50	×	○

グレイスの攻撃			
名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
回転攻撃	100	○	○

トーチャーアタック

万力(左スティック回転)

空中、地上など場所を問わず発動できる。MAXまでスティックを回転させれば体力の最大値の6割以上を減らせる。

グレイス&グローリー戦のポイント

共通

グレイスから倒す

グレイス＆グローリーは、必ず2体ひと組で出現し、トーチャーアタックを使わなくてもさきに倒したほうは武器を落とすという性質がある。グレイスとグローリーでは落とす爪の性能が若干違い、グレイスの爪のほうが使い勝手がいい。2体を同時に相手し続けるのは大変なので、まずはグレイスを倒そう。

グレイスの爪のキックボタンでの攻撃が非常に強い。

共通

オニキスローゼスで動きを止める

相手は動きが速く、ウィケッドウィーブ以外の攻撃を当ててもなかなか仰け反らない。さらに、せっかくコンボがヒットしても途中で弾き返されてしまうときがある。そこで便利なのがオニキスローゼスの銃撃。パンチは当てず、銃撃の部分のみを当てるようにすれば、ほぼ確実に相手の動きを封じられるうえ、弾き返されて体勢を崩す心配もない。また、相手は通常時でもダウンするので、足にドゥルガーを装備した状態でPPPKKKのコンボを行い、銃撃や爆弾で攻撃すれば圧倒できる。

ある程度の距離を保った状態でオニキスローゼスの銃撃を見舞う。

続けてダウンを狙いながら爆弾を設置し、さらに体力を奪おう。

対グローリー

突進キックに注意

グローリーのみが行う攻撃は、電撃と突進キックの2種類。いずれもベヨネッタが遠距離にいるときに行う攻撃だ。前者は、攻撃を行うまえに爪に電気を帯びたのが見えたらジャンプで避けて反撃。後者は、爪を交差させて地面に突き立てたあと突っ込んでくるので回避してウィッチタイムを発動しよう。

足に雷属性のドゥルガーを着ければ電撃が無効に。

対グレイス

回転攻撃を誘って反撃

回転攻撃はグレイスのみが行う攻撃で、ベヨネッタが遠くにいると高確率で使ってくる。回転中はグレイスの周囲に攻撃判定が出続けているので、こちらから近づいて回避を行えば簡単にウィッチタイムを発動できる。上で解説したオニキスローゼスを使った攻撃で倒しきるのが理想だが、なかなかうまくいかないときはグレイスから離れて回転攻撃を誘おう。このとき、グローリーが執拗にこちらを追いかけてくるので、グローリーの攻撃に備えて回避を多用しながら離れること。

炎をまといながら回転し、ゆっくりとこちらに近づいてくる。

グレイスにぶつかるように回避を行えばウィッチタイムが発動。

中級三隊 主天使

ハーモニー

Harmony

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	可	可	可

頭上から敵を襲う平和の象徴

体力が少なく、攻撃力も高くはないが、天使としての階級はアーダーよりも上。単体で行動することはなく、3体以上の群れで敵を囲みながら襲いかかる。空中を漂っていることが多いため、リーチが短い武器では戦いにくい。攻撃頻度は高くないので、いかに素早く数を減らせるかが攻略のカギだ。

遠くに離れると攻撃しなくなり、瞬間移動でこちらに近づいてくる。

攻撃パターン

ハーモニーは、攻撃態勢に入ると顔の近くにある青い半球上の器官が赤く変色するのが特徴。尻尾3連コンボは、空振りしても必ず3発セットで行う攻撃なので、1撃目でウィッチタイムを発動し損ねても続く攻撃で2回ウィッチタイムを狙うチャンスが訪れる。遠距離にいるときは、弾速が高く予備動作が短い連続聖水をつねに警戒していないと無傷で倒すのは難しい。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
突進	200	○	○
尻尾3連コンボ1	100	○	○
尻尾3連コンボ2	150	○	○
尻尾3連コンボ3	200	○	○
尻尾突き刺し	250	○	○
尻尾アッパー	150	○	○
ダッシュ尻尾アッパー	100	○	○
連続聖水弾	100	○	○
聖水弾	100	×	○
聖水爆撃	200	○	○

トーチャーアタック

チェーンソー（アクションボタン連打）

▶

巨大なチェーンソーを取り出して両断する。連打しなくても確実にトドメが刺せるうえ、チェーンソーはそのまま武器として使える。

ハーモニー戦のポイント

ウィケッドウィーブで攻撃

飛んだまま襲いかかってくる点はディアやデコレイションズと同じだが、ハーモニーのほうが体力が多くベヨネッタから距離を取ることが多いので倒しにくい。ウィケッドウィーブなら、ある程度の高低差や距離は気にせずに敵を攻撃可能だ。その際は、妖刀 修羅刃のPKPで出せるもののように広範囲に攻撃判定が出現するウィケッドウィーブがベスト。

最初の2発が当たらなくても、ウィケッドウィーブが当たればいい。

クルセドラで引き寄せる

ウィケッドウィーブに頼らない場合、クルセドラで引き寄せながら戦うのが無難。引き寄せたあとは、素早くPPPPのコンボで追撃することで周囲の敵も同時に攻撃できる。複数の敵を同時に攻撃するという点では引き寄せからの振り回しも優秀だが、狙って攻撃を当てるのが難しいのがネック。ドゥルガーを入手済みの場合は、空中PPKのコンボで爆弾を設置するのもオススメ。爆弾の置きかた次第では、周囲を取り巻くハーモニーを一掃することができる。ただし、爆弾を設置するまでには時間がかかるので、ハーモニーが攻撃態勢に入ったのが見えたらエアダッヂで避難すること。

クルセドラで引き寄せたら、パンチボタンを連打しよう。

引き寄せたあと攻撃対象が変わることがある。ロックオンすること。

近づいてきたら尻尾攻撃を警戒

ハーモニーは近づいてくると、高確率で尻尾を使った攻撃を仕掛けてくる。尻尾の動きと頭部の色に注目していれば、おのずと攻撃のタイミングがわかるはずだ。余裕があればギリギリで回避してウィッチタイムの発動を狙いたい。ちなみに、ハーモニーを挑発すると、一旦地上に降りてから怒り状態になる。この間は隙だらけなので1対1のときなどに試してみよう。

尻尾攻撃は振りかぶるので、攻撃を予測しやすい。

遠距離からの聖水弾に注意

ハーモニーの攻撃でもっとも危険なのが連続聖水弾。弾速が速く、予備動作が短いのである程度予測して回避動作を行っておく必要がある。尻尾攻撃のほうが回避しやすいので、できるだけハーモニーに近寄って攻撃を行い、連続聖水弾を予防することも大事だ。ちなみに、尻尾アッパーやダッシュ尻尾アッパーのあとに連続聖水弾を行ってくることがある。尻尾アッパーを食らったらすぐにエアダッヂで避けること。また、ハーモニーの遠距離攻撃はもうひとつある。動きを止めて光を放つ予備動作の後に、ゆっくりと飛ぶ巨大な聖水を3方向に発射する。光が見えたら当たらない位置まで移動するか攻撃して破壊しよう。

遠距離にいるハーモニーがこちらを向いたら回避の準備をしよう。

連続聖水弾は9発連続で発射される。1発避けても油断しないこと。

上級三隊 座天使

インスパイアド

Inspired

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	不可	不可	不可

天空を優雅に舞う大蛇

天使のヒエラルキーの中でも上から3番目にあたる地位"座天使"の名に恥じない強さを誇る。体が大きく、ダウンはもちろん、浮かせることもできない。飛んでいることが多いのでなかなかダメージを与えられないが、体力はさほど多くない。チャンスを活かせば、一瞬で倒せることもある。

攻撃パターン

インスパイアドの攻撃パターンは単純。出現直後は飛行体当たりをしながら旋回し、ベヨネッタを正面に捉えたら火炎弾を吐く。そして、ある程度旋回したらベヨネッタに接近して滞空した状態で火炎弾を吐くか尻尾を振り回す。2～3回攻撃を行ったら最初に戻り、旋回を始める。VERSEによっては、滞空するまえに地中に潜って飛び出し噛みつきを行うこともある。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
飛行体当たり	200	×	○
赤熱化体当たり	200	×	○
噛み付き	400	○	○
尻尾振り回し（近距離）	200	×	○
尻尾振り回し（遠距離）	200	×	○
火炎弾	400	○	○
飛び出し噛み付き	200	○	○

カウンター

マダム バタフライ（アクションボタン連打）

赤熱化体当たりをしているときに接近すると実行できる。アクションボタン連打すれば威力が大幅に上がるので、積極的に狙いたい。

クライマックス

マルファス召喚（アクションボタン連打）

チャプター5のVERSE11、チャプター6のVERSE2でインスパイアドの体力をゼロにしたあとに実行できる。

インスパイアド戦のポイント

銃撃で気絶させる

旋回中のインスパイアドは、連続でダメージを受けると気絶して地面に落下する性質がある。旋回している状態のインスパイアドに正確に攻撃を当てるのは難しいが、気絶させるだけならアクションボタン押しっぱなしによる銃撃でも十分可能。戦闘が開始したら、ロックオンしてインスパイアドを撃ち続け、すぐに気絶させよう。攻撃しやすい地上に落とすことが最優先。

ウィケッドウィーブで攻撃して気絶させるのもアリ。

気絶中に一気に体力を奪う

気絶したインスパイアドは、ベヨネッタの近くに落下する。滞空すると攻撃しにくくなるので、立ち直るまえに少しでも多くのダメージを与えておきたいところだ。オススメは、脚に炎属性のドゥルガーを装備した状態でのPPKKKのコンボ。キックボタンのみ長押しをして3発の爆弾を叩き込もう。すべての攻撃がクリーンヒットすれば、あっという間に倒すことが可能だ。地形の影響で、気絶したインスパイアドにすぐに攻撃を仕掛けられなかった場合は、妖刀 修羅刃のPKPのコンボで体力を奪う。気絶状態から回復したあとも、尻尾攻撃を避けながらくり返しPKPを当て続けるといい。

爆弾を当てるのが目的なので、パンチボタンは長押しする必要はない。

立ち直られても相手に攻撃されるまでは爆弾を出し続けよう。

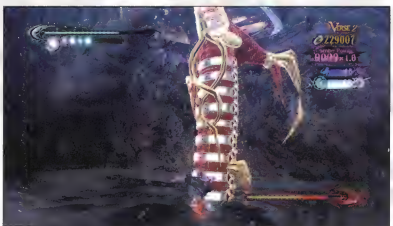
カウンターを狙う

インスパイアドが旋回しているとき、移動スピードがアップして体が赤熱化することがある。この状態のインスパイアドに接近すると、"カウンター"のコマンドが実行可能。VERSEによっては一気に体力をゼロにできるほどの威力を秘めているので、積極的に狙おう。ちなみに、チャプター5のVERSE12に登場するインスパイアドにはカウンターはできない。

カウンター終了後も追撃の手はゆるめないこと。

飛び出し噛みつきの避けかた

チャプター6のVERSE2のように戦場に広い地面があるセクションでは、旋回状態から地面に潜るときがある。そのあとは、必ず飛び出し噛みつきを行うので注意が必要だ。地面が赤く光るのが飛び出し噛みつきがくる合図なので、インスパイアドが地面に潜ったあとは、自分の足下に注目しておこう。ギリギリで避けるとウィッチタイムが発動するので、すかさず反撃を行えば相手を地上に引きずり出せる。ウィッチタイムの発動に失敗した場合は、無理はせずにインスパイアドがつぎのアクションを起こすまで様子を見よう。再び地面に潜ったあとはもう一度飛び出し噛みつきがくるので足下を見ておくといい。

十分に銃撃がヒットしないと気絶せずに地面に潜ってしまう。

ウィケッドウィーブを交えたコンボを当てて、地上に飛び出させよう。

上級三隊 熾天使

ジョイ

Joy

踏みつけ	ムチ引き寄せ	ダウン	浮かせ
可	瀕死時のみ可	可	不可

変幻自在の動きで敵を翻弄

天使の階級のトップに君臨する"熾天使"に分類される。魔女と同じように武器を切り替えながら戦うのが特徴。3人ひと組で現れることが多く、後手に回るとなかなか攻撃ができない。さらに、体力が減ると分身することがあり、トドメを刺すのに手間取っているとどんどん戦闘が長引き、被害も大きくなる。

体力はさほど多くないが、こちらの攻撃を弾き返すことがあり危険。

攻撃パターン

ジョイは銃、ムチ、刀の3種類の武器を使い分けることができ、装備している武器によって攻撃パターンに若干の違いがでる。ジョイがどの武器を装備しているか注目して戦うことが大事だ。武器をムチや刀に切り替えたときにも攻撃判定が出現するので注意が必要。レーザーや羽飛ばしはどの武器を装備していても可能で、刀装備時でもスティレットをくり出してくる。

名前	ダメージ	ウィッチタイム発動	マハーカーラの月での防御
銃撃	200	×	○
キック	200	○	○
回転キック	200	○	○
鉄山靠	200	○	○
スティレット	200	○	○
レーザー	200	×	○
スティレット	200	○	○
羽飛ばし	150	×	○
武器チェンジ·ムチ	100	○	○
ムチ3連コンボ1	150	○	○
ムチ3連コンボ2	150	○	○
ムチ3連コンボ3	150	○	○
武器チェンジ·刀	100	○	○
切り上げ	200	○	○
叩き落し	300	○	○
4連コンボ1	100	○	○
4連コンボ2	150	○	○
4連コンボ3	150	○	○
4連コンボ4	200	○	○

トーチャーアタック

三角木馬（アクションボタン連打）

空中、地上など場所を問わず発動可能。MAXまで連打すれば体力の最大値の8割以上を減らせる。

ジョイ戦のポイント

共通

ウィケッドウィーブでゴリ押し

ジョイと戦うときは、相手の様子を気にするよりは積極的に攻めたほうが結果的に高評価につながることが多い。とくにオススメなのが妖刀 修羅刃のPKPのコンボ。複数のジョイを同時に攻撃できるうえ、威力も高いからだ。コンボ中に攻撃を弾かれた場合はすぐに回避を行って反撃を避けること。

攻撃し続ければ分身されるのを防ぐこともできる。

共通

遠距離攻撃の対処法

レーザーと羽飛ばしは、どの武器を装備していても行う攻撃で、こちらとの距離が離れているときに使ってくることが多い。ビームは、面で迫ってくるので避けにくいように感じるが、すれ違うように前方に回避を行えばやり過ごせる。一方、羽飛ばしは時間差で何発も飛んでくるうえ、ギリギリで避けてもウィッチタイムを発動できないので非常に厄介。羽をすべて避け終えるまでは回避に集中すること。予備動作にいち早く反応できれば、羽を飛ばすまえに攻撃して発射を食い止めることも可能だ。

地面に魔方陣が出るまえに攻撃すれば羽の発射を食い止められる。

発射後は、ジョイを攻撃しても羽はこちらに飛んでくる。

ムチ装備時

ウィッチタイム発動のチャンス

ムチ装備時は、高確率でムチ3連コンボを行う。モーションはクルセドラを装備したベヨネッタのPPPのコンボとほぼ同じで、リーチが長い。ジョイが腕を動かしたのが見えた瞬間に回避を行えば、ほぼ確実にウィッチタイムを発動させられる。その際は、ビームや羽飛ばしへの警戒も怠らないこと。

攻撃範囲の広さを逆手にとって反撃に移ろう。

刀装備時

攻撃をさき読みして回避を行う

刀装備時のおもな攻撃手段は、斬り上げからの叩き落とし、4連コンボ、スティレットの3種類。いずれもベヨネッタが妖刀 修羅刃を装備しているときとモーションが酷似しているので、どのような攻撃を行うかは想像しやすい。スティレットは、使用の直前にジョイに光が集まるので避けやすいが、ほかのふたつの攻撃は予備動作が短く回避しにくい。刀を装備したジョイが近づいてきたら、攻撃をさき読みして回避を行うか、上で解説したようにウィケッドウィーブで攻撃を行おう。

ジャンプして斬り上げからの叩き落としを誘うのもアリ。

斬り上げか叩き落としのいずれかでウィッチタイム発動を狙いたい。

BAYONETTA
ベヨネッタ プレイヤーズバイブル

2009年11月10日　初版発行

STAFF

企画・構成……佐治良哉（週刊ファミ通編集部）
構成・執筆……堤敦史
間々田武（ファミ通メディア編集部）
編集協力……鳥居司
デザイン……吉田潤（デザイン部）
デザイン監修……川端康雄（ファミ通書籍編集部）
マップ作成……鎗田研次（デザイン部）

協力……株式会社セガ
プラチナゲームズ株式会社

発行人・編集人……浜村弘一
局長……坂本武郎
編集長……鈴木弘明
副編集長……三井大輔
業務部……三浦真木
校正……小平正和
青木隆二

印刷……図書印刷株式会社

発行所……株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発売元……株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く 12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-726151-8
Printed in JAPAN

BAYONETTA

ベヨネッタ

PLAYER'S BIBLE

ISBN978-4-04-726151-8
C0076 ¥1100E
9784047261518
1920076011009
発行:エンターブレイン
定価 本体1100円 +税
BAYONETTA
ベヨネッタ
PLAYER'S BIBLE
アクションの基礎と応用を
詳細に解説
チャプター1から7までのストーリーを
完全網羅
登場する天使の対処法を
徹底攻略
©SEGA